Windows 版對應 Romance of The Three Kingdoms X HANDBOOK

三國志X

Sangokushi

完全中文攻略本



Windows 版對應 Romance of The Three Kingdoms X HANDBOOK

三國志X

Sangokushi

完全中文攻略本





全武將扮演系統
終極進化。
『三國志』的集大成。
三國志X

カバーイラスト◆長野 剛

三國志X

完全中文攻略本

SANGOKUSHI X HANDBOOK

三國志X
完全中文攻略本
SANGOKUSHI X HANDBOOK

Contents

第一章
劇情介紹

第二章
內政完全解析

第三章
武將完全成長術

第四章
單獨戰・集團戰指南

第五章
酒家的委託

第六章
道具列表



第一章

劇情介紹

將『三國志Ｘ』中登場的7個劇情，從各種角度來加以介紹。包括有全勢力的劇情開始時資料、主要勢力的解說等，希望在選擇劇情或擔當武將時能做為參考。

劇情導覽

此章節是全部7大劇情的完全解說。在各個劇情的介紹之前，首先解說希望玩家能夠事先牢記的事項。

劇情與歷史事件的關聯性

在本作中一共備有合計7段劇情（參照下表）。例如以名為劉備（蜀）・曹操（魏）・孫權（吳）等構成三國志世界中心的勢力搶奪君主之爭，也都將在全部的劇情中登場。即使如此，支配都市數目或成為據點的區域其周邊狀況、麾下的武將等等也都將依據劇情的不同而大有差異。因此、策劃戰略的方法也將因為劇情而有大幅的改變。

在此接著介紹各個劇情的時代背景以及所代表的勢力。而由於在本文中，將使用遊戲中所登用的都市名・州名・地方名，因此希望玩家能掌握住左頁的地圖與一覽表中的位置關係。

另外基於『三國演義』（以下稱之為『演義』）的歷史事件，在本章中有常有涉及這些事件的情況。但是歷史事件在遊戲開始時的初期設定中，只有在設定為「史實」模式中，才可能發生。而將「模式」設定為「史實」、等級設定為「初級」情形下，則是本章所登用的攻略法。在稱之為三國志的英雄們所誕生的時代中，希望玩家能以決定自身所扮演角色與目標來作為指針。



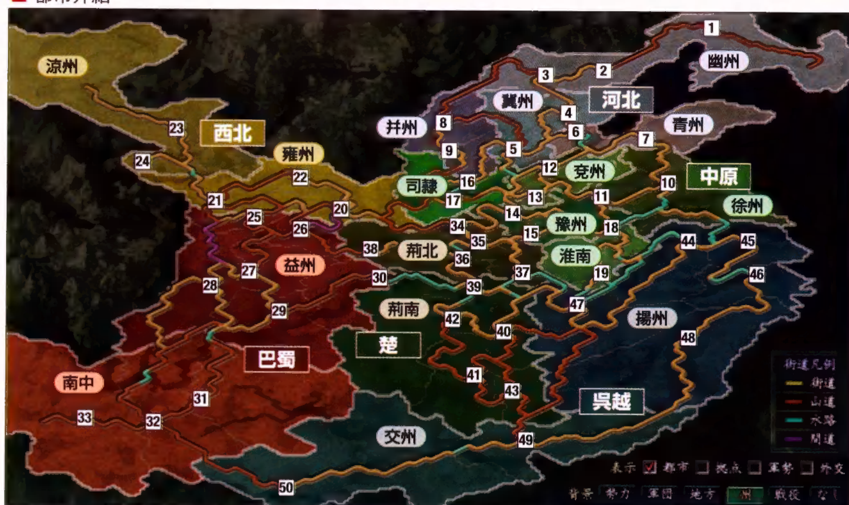
「模式」的設定項目一旦在遊戲開始時就已決定的話，便無法在遊戲中加以改變。

■ 劇情索引

劇情		可能選擇的武將數目	解說	頁數
S1 184年2月	黃巾興於亂世 英雄胸懷青雲	182人	最初可以選擇的武將最少的劇情。因為人才會逐漸增加，所以鑑別人才的能力則與擴大勢力有直接關係。	P6
S2 189年9月	虎狼君臨朝堂 帝都暗雲飄蕩	250人	就在反董卓的群眾結合之前。擁有各地諸侯集合的大規模事件，情勢急速變化也相當容易。	P10
S3 194年3月	飛將馳騁天下 武威轟動中原	272人	董卓死後、中原陷入混亂的時代。各地群雄交鋒，而外交和策略等的重要度也十分高。	P14
S4 200年1月	華北二強相爭 官渡一決雌雄	266人	時間在曹操與袁紹發生激烈衝突的官渡之戰之前。與這場賭上霸權的戰爭有所關連的歷史事件相當多為其特徵。	P18
S5 207年5月	臥龍飛出茅廬 周郎火燒赤壁	276人	於赤壁之戰開戰前的情況。可以說是三國志中最精采的時代設定，而可能選擇的武將數目則是全劇情中最多的。	P22
S6 217年7月	皇叔大器晚成 漢中戰慄電馳	262人	依據曹操・孫權・劉備而將天下一分為三的時代。能夠享受三國鼎立之間的各種戰略。	P26
S7 227年4月	丞相上表出師 宿敵五度對決	225人	蜀國的北伐行動之前。等場的武將數目相較於S1是第2少的。主要追求活用貴重的人力資源。	P30

※可能選擇的武將數目、就是在劇情開始時能夠選來作為主要擔任武將的武將數目。

■ 都市介紹



河北 …地方名　幽州 …州名　1 …都市號碼

※ 都市號碼請與下表的都市名稱一覽表相對應。

■ 地方・州・都市一覽表

地方	州	都市
河北	幽州	1 襄平
		2 北平
		3 薊
	冀州	4 南皮
		5 鄴
	青州	6 平原
		7 北海
	并州	8 晉陽
		9 上黨
中原	徐州	10 下邳
		11 小沛
	兗州	12 濮陽
		13 陳留
	豫州	14 許昌
		15 汝南
	司隸	16 河內
		17 洛陽
	淮南	18 壽春
		19 廬江
西北	雍州	20 長安
		21 天水
		22 安定
	涼州	23 武威
		24 西平

地方	州	都市
巴蜀	益州	25 武都
		26 漢中
		27 梓潼
		28 成都
		29 江州
		30 永安
	南中	31 建寧
		32 雲南
		33 永昌
楚	荊北	34 宛
		35 新野
		36 襄陽
		37 江夏
		38 上庸
	荊南	39 江陵
		40 長沙
		41 零陵
		42 武陵
		43 桂陽
吳越	揚州	44 建業
		45 吳
		46 會稽
		47 柴桑
		48 建安
	交州	49 南海
		50 交趾

S1
184年2月

黃巾興於亂世 英雄胸懷青雲

時代背景
帝室混亂、黃巾崛起

高祖・劉邦建國以來，在以長約400年的興盛為傲的漢王朝之下，衰敗油然而生。在宮廷中，不但宦官與帝王外戚之間的爭鬥趨於激烈，而國家的要職也演變成依據某一個親族所佔領的情形。

在後漢14代皇帝・靈帝的時代中，王朝的腐敗也已經到達頂點。以十常侍為中心的宦官們擾亂權勢，處於增稅與天災之下而愈加窮困的民心，則理所當然的逐漸遠離漢王朝。

其中，太平道的指導者・



Event
桃園之誓~
劉備三兄弟於樓桑村結義

選擇劉備・關羽・張飛其中任一人作為主要擔任武將來進行遊戲的話，在劇情開始之後不久，便會有事件發生。不容許黃巾逆賊橫行暴亂的三人，接著決心參加打倒黃巾賊的義勇軍。志同道合的三人相遇、進而意氣投合，於是便以劉備為兄長而定下結拜為義兄弟的約定。



酒杯在手的三人，成為結拜兄弟，並且發誓共同作戰。

張角獲得民眾的支持，進而打著打倒漢朝的名義、發動「黃巾之亂」。然而最初雖然是打著打倒漢朝這般理想的黃巾黨，不久卻化身成為假裝成野盜般的盜賊，民眾的生活也就愈漸貧乏。憂慮此事態的漢朝，便組成以何進為大將軍的討伐軍。大約長及100年的戰亂時代，直到此時正式展開。



自南華老仙之處取得「太平要術之書」的張角，運用妖術來掌握人心，並且指揮黃巾黨。

■ 勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
何進	大將軍	17 洛陽	5	27	188,200	1,198,200	1,531,000	117,000	17	—
公孫瓚	—	2 北平	1	8	22,200	236,400	193,000	19,000	3	從 何進
士燮	—	50 交趾	1	4	11,200	177,000	107,000	14,000	2	—
孫堅	—	10 下邳	1	8	29,100	127,200	291,000	14,000	2	從 何進
張角	—	6 平原	7	24	197,900	2,836,800	1,764,000	240,000	29	—
丁原	州刺史	8 晉陽	1	6	19,600	238,800	144,000	19,000	3	從 何進
董卓	中郎將	21 天水	1	11	10,200	227,400	134,000	20,000	3	從 何進
馬騰	—	23 武威	2	5	24,200	387,000	213,000	18,000	3	—
劉焉	州刺史	3 薊	1	3	16,500	140,400	211,000	15,000	2	從 何進
放 劉備	—	3 薊	—	4	1,500	30,000	—	4,500	3	—

表格的觀看方式：表格內的紅色字表示在全體中屬第一位，青色字則為第2位。放所指為流浪軍，從則表示從屬方的宗主勢力，同則表示同盟對象的勢力。



在大將軍何進之處，其後便聚集了為數不少、稱之為英雄的人才。

Topics 劇情類別 皇帝所在都市

在S1〜6中，在劇情開始的時間點上，後漢皇帝就已經存在。其所在都市就如左表所示。支配這座都市的勢力，可以選擇廢立皇帝、或是擁立皇帝。若是在擁立皇帝的情況下，皇帝就必須移動所在地至支配勢力君主所統治的都市。

順帶一提，在S1中有中心般存在意義的黃巾勢力、目的是打倒漢朝。因此，在控制皇帝所在都市的情況下，選擇項目將不會顯示，而無條件的僅能選擇廢除皇帝。

■ 劇情類別・皇帝與所在都市

劇情	皇帝	所在都市
S1	靈帝	洛陽
S2	少帝	洛陽
S3	獻帝	長安
S4	獻帝	許昌
S5	獻帝	許昌
S6	獻帝	許昌
S7	—	—

引人注目的勢力
黃巾軍 對 官軍的圖解

本劇情是由張角所率領的黃巾勢力、與為了討伐黃巾賊而組成的何進所屬官軍之間相對立的情況而展開。是將中原與河北東西二分為兩勢力的構圖。

若是以支配都市的數目來相比，對上黃巾勢力所控制的7處，何進勢力的5處則略遜一籌。但是，對擁有打倒賊軍之大義名份的官軍而言，由於從屬於以孫堅勢力為首者合計有5方勢力，因此張角勢力則與6大勢力為敵對關係。另外，因為在何進勢力中，擁有曹操・袁紹・皇甫高等有才能的麾下武將，因此並無欠缺人才的問題。總括來思考的話，可以說是對官軍較為有利吧！而張角勢力該如何補強人才方面的弱點，以及何進勢力該如何補強兵力上的弱點則是最重要的。

另外，在以在野黨或流浪軍來進行遊戲的情況時，若是能

黃巾勢力

將打倒漢朝作為目的的張角勢力、以廢除處於洛陽的靈帝為目標。在劇情開始之際，張角勢力的部下在政治・智力方面優越的武將不多，而在內政以及「策略」方面也相當艱辛。在S1中，因未發掘多數優於政治・智力等文官類型的武將，因此玩家可以積極的實行「登用」「探索」等指令。

另外，張角勢力不論在哪一座都市，都擁有3萬以上的豐富兵力。何進勢力在整頓兵力之前，將對戰帶入短期決戰可以說是上策吧！而打倒孫堅・公孫瓚勢力，斷絕後顧之憂來作為戰略也相當有效。

君主 張角



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
90	27	86	80	98	6 平原

雖然武力程度僅有27之低，但統率能力則高達90。而且由於習得「仙人」「醫生」等特技，因此在戰鬥中能夠相當活躍。

注目武將介紹

太守 張燕 都市 5 鄴



統率	武力	智力	政治	魅力
82	80	54	55	61

之後成為黑山盜賊而歸順曹操。希望玩家能活用其二品官的階級，並以儘早提高功績、提昇至都督為目標。

督軍 張寶 都市 12 濮陽



統率	武力	智力	政治	魅力
83	69	79	60	89

張角之弟、並自稱為地公將軍。因為在張角勢力中是唯一擁有「軍師」特技者，因此希望玩家能將「策略」交由此人擬定。

周倉 都市 6 平原



統率	武力	智力	政治	魅力
61	84	49	31	58

之後成為關羽左右手的武將。因為智力與政治能力低，因此傾向於戰鬥關係的任務。一邊累積其兵種經驗，一邊提高他的功績吧！

督軍 張梁 都市 14 許昌

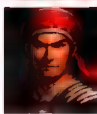


統率	武力	智力	政治	魅力
78	81	69	53	85

張角之弟，並自稱為人公將軍。統率與武力之高引人注目，而智力也高達69，因此也可導向內政等方面來運用。

其他受到注目的勢力介紹

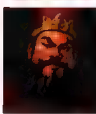
君主 孫堅



統率	武力	智力	政治	魅力	勢力	都市
98	89	77	72	91	孫堅	10 下邳

身為孫策・孫權父親的孫堅，因討伐黃巾賊以及虎牢關之戰中的活躍而享有勇名。率領著韓當・黃蓋・程普等名將，除了能夠馬上對抗黃巾軍之外，更幸運的是於所在地的吳越地方擴展了無人支配都市的範圍。於是便能壓制此處都市，進而穩固勢力吧！

君主 董卓



統率	武力	智力	政治	魅力	勢力	都市
81	83	68	22	36	董卓	21 天水

其後成為相國、並且極盡暴虐之所能的董卓，在討伐黃巾軍戰鬥中並未有值得一提的戰功。雖然能夠像前述的孫堅一般、進出南方無人支配的都市，也能夠壓制巴蜀地方；但此時必須蟄伏以待、儲備力量，接著就是注意來自中原的各種消息。但是必須特別注意背後馬騰的動向。

※ 武將的能力在90以上者以紅色字表示，80~90者以青色字表示。另外，依據所持道具所提昇的能力並不包含在內。

■ 張角（黃巾）對何進

右圖所記錄的是以何進、張角為中心的勢力分布圖。張角勢力此時正被何進以及追隨何進的各方勢力所包圍，而處於困境之中。何進一邊指揮著聯合勢力，一邊縮小包圍的範圍。



※流浪軍的劉備在北海揚旗的情況。

對與這兩方勢力無關係的巴蜀・楚・吳越等成功的使用「揚旗」或「說得」等戰術、並且使其成為勢力進而完成獨立的話，即便能夠順利的穩固國力基盤。

何 何進勢力

假使拿何進勢力與張角勢力來相比，在兵力方面雖然較為遜色，但相反的卻是擁有為數眾多的優秀人才。建議玩家可以一面注意與黃巾勢力相鄰的河內、陳留等所謂前線都市的防備，也能一面充實內政、慢慢的儲備兵力，如此一來即使進入長期戰也沒有問題。若要提及原因，便是因為張角・張寶・張梁的壽命絕對不會長久的。倘若君主不斷替換的話，其麾下武將的忠誠則完全無法提昇，因此「登用」「內應」等策略便能成功的使用。如此一來，將黃巾勢力導向內部崩壞也不無可能了。所以玩家可以以擴大圖內需要・專守防衛為座右銘，而展開長期戰吧！

君主 何進



統率	40
武力	39
智力	7
政治	39
魅力	71

都市 17 洛陽

因為同父異母的妹妹何皇后收到靈帝的寵愛，因而僅用外戚身分出世。因為何進本身的能力低，因此讓他充分的發揮部下的作用吧！

注目武將介紹

一般 朱儁

都市 17 洛陽



與皇甫嵩齊名活躍的司令官。雖然身分一般，但在劇情開始時階級曾高達三品官，因此可以儘早提昇身分。

統率	84
武力	62
智力	73
政治	70
魅力	78

太守 皇甫嵩

都市 13 陳留



在討伐黃巾軍中相當活躍的官軍司令官。因為位於包圍黃巾　勢力的最前線，因此首先則以防備為第一思考方向。

統率	93
武力	62
智力	78
政治	45
魅力	82

一般 曹操

都市 17 洛陽



眾所皆知的「亂世梟雄」。能力・特技皆相當優越，並且無可非議之處。建議玩家首先提昇內政方面的功績，使其達到五品官以上的官位。

統率	99
武力	71
智力	92
政治	96
魅力	96

太守 盧植

都市 16 河內



劉備・公孫瓚的學問之師。雖然盧植自身的武力低，但麾下卻擁有猛將・張郃。建議玩家在軍事方面活用此人來獲取戰果吧！

統率	88
武力	47
智力	82
政治	83
魅力	85

Event 外戚與宦官 污穢的權利之爭

何進所率領的官軍、一旦達成打倒黃巾賊的目的後即便解散。而打倒黃巾賊的論功行賞方面，自諸侯處取得領地，這些人則以勢力而完成個別獨立。另外、不滿何進其專橫態度的十常侍們，其策劃的未知謀略也逐漸顯現。即使平定了亂世，戰亂也不會停止。



對於善於謀術的十常侍而言，是不容一絲懈怠的。

S2 189年 9月

虎狼君臨朝堂 帝都暗雲飄蕩

時代背景
魔王董卓侍奉天子

黃巾之亂一平息，以外戚．何進與十常侍為中心、宦官之間的爆發了激烈的權力鬥爭。屬於十常侍一員的蹇碩、原本打算暗殺何進，並將王美人之子．協（之後的獻帝）擁立為帝，但是計劃暴露之後隨即被殺。接著何進讓弁即位新帝，而將協任命為陳留之王，進而掌握實權。但是何進之世並未長久。之後何進被偽詔[illegible]而被傳喚出去，因此遭受宦官暗殺身亡。

袁紹一班人為了復仇，堅



Event
〈七星寶刀〉曹操，實行暗殺董卓行動

司徒．王允召集舊臣、並在召開的宴會上感嘆董卓的專橫。聽說在周圍的臣子皆有同感之際，曹操一人卻笑著提出使用王允所持七星寶刀的暗殺計劃。接著王允便將寶刀借予曹操，並且託付暗殺董卓的任務。但是結果計劃失敗，曹操也逃離洛陽。



因為劍的光芒反射在鏡子裡，因此致使暗殺計劃失敗。

決實行誅殺宦官的計劃。雖然十常侍為首者．張讓帶著少帝與陳留王自宮中脫逃，但是卻在逃亡途中身亡。自此一直威脅著漢王朝的宦官．外戚終於都消失了。在這混亂之中，侍奉少帝與陳留王的是董卓。因而在都城中開始暗雲飄蕩。



在宮中雖然擁有不少的文官，但據聞其中也有被誤以為是宦官而慘遭殺害的人。

勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
袁術	中郎將	34 宛	1	16	30,600	420,100	234,000	30,000	4	
袁紹	—	4 南皮	1	21	30,800	477,800	252,000	35,000	5	—
王匡		16 河內	1	3	28,400	261,700	210,000	19,000	2	
韓馥	州刺史	5 鄴	1	7	41,400	391,300	362,000	30,000	4	—
公孫瓚	中郎將	2 北平	1	10	21,200	348,100	153,000	26,000	4	
公孫度	—	1 襄平	1	3	10,800	218,500	83,000	15,000	2	—
孔伷	州刺史	15 汝南	1	2	25,400	348,100	230,000	24,000	3	
孔融	中郎將	7 北海	1	4	25,800	319,300	236,000	22,000	3	—
士燮		50 交趾	1	4	11,600	247,300	89,000	17,000	2	
孫堅	—	40 長沙	1	11	18,800	304,900	172,000	23,000	3	—
張燕	中郎將	8 晉陽	1	3	13,400	264,700	100,000	19,000	3	
張魯	—	26 漢中	1	5	18,800	247,400	253,000	20,000	3	—
丁原	州刺史	9 上黨	1	10	11,200	391,300	75,000	20,000	3	
陶謙	州刺史	10 下邳	2	10	25,700	373,000	316,000	24,000	3	—
董卓	丞相	17 洛陽	5	23	135,800	1,729,800	1,151,000	119,000	18	
馬騰	州刺史	23 武威	2	10	22,600	609,900	170,000	27,000	4	—
劉焉	州牧	28 成都	3	9	49,400	511,200	667,000	34,000	5	
劉虞	州牧	3 薊	1	4	14,200	319,300	141,000	21,000	3	—
劉岱	州刺史	12 濮陽	1	5	29,800	319,300	222,000	22,000	3	
劉備	—	6 平原	1	4	18,800	117,800	196,000	12,000	2	—
劉表	州刺史	36 襄陽	2	12	40,600	457,100	431,000	31,000	5	—

Topics 從董卓之處搶奪「赤兔馬」？

名馬中的名馬「赤兔馬」依據劇情的不同，所持有的主人也有所不同（請參照P140）。本劇情開始時，是在董卓尚未贈與呂布之前。因為取得名馬這項道具的機會很少，因此一旦在移動畫面中遇到董卓的話，使用「襲擊」來奪取赤兔馬也是一個方法。若是在贈與呂布之後，想要取得赤兔馬就相當困難了。



若是一口氣就取得勝利的話，也有能夠奪取對手道具的情形。

注目的勢力
董卓 對 反董卓連合

劇情開始時的勢力數目為21，與S3並列為全劇情中勢力數目最多的。但是、就在劇情開始之後，曹操暗殺董卓失敗而逃跑，並且發生在陳留獨立的事件。因此，S2實質上確實有全劇情中最多的勢力登場。

於陳留獨立的曹操，提倡聯合起來反抗董卓，而各地諸侯也紛紛響應此項提案。接著以袁紹為盟主，總共14大勢力所組成的聯合勢力於是誕生。因此董卓與反董卓一派的鬥爭、在本劇情中是為核心。

反抗董卓的聯合勢力、雖然因為聯合起來而擁有足以對抗董卓的能力，但是個別的國力卻不夠強大，也沒有能夠稱之為大勢力的一方。董卓滅亡後，不但要事先預測聯合勢力解體之後各勢力之間爭戰的發

連 反董卓聯合軍

在劇情開始之後事件相當容易連鎖性的發生。曹操逃跑與獨立，組織反董卓聯合軍，虎牢關之戰，董卓的遷都，以及反董卓聯合勢力的瓦解，這些事件都是接續發生。

雖然是難得結合的聯合軍，但是這般迅速的瓦解依舊令人感到惋惜。但是、在聯合勢力解體之後，曾經同屬反董卓聯合軍的各勢力同盟之間反而友好度增高，「外交」的各種指令也變的十分容易成功。也就是說、對加入了反董卓聯合軍的勢力而言，雖然聯合加盟後發生不少混戰，但是即使說是區分了其後勢力的明暗也不為過。因此、在聯合勢力解體後，該與哪方勢力敵對、或是與哪方勢力集合，事先謹慎思考是相當重要的。

特別是在袁紹、曹操、孫堅等勢力中，人才方面相當豐富。而在沒有國力上差別的勢力同盟之間，人才的優劣則是直接反映在內政、軍事兩方面，因此這些勢力在序盤之時，可以說盡量不要發生爭鬥是為賢明之舉。

君主 曹操



項目	數值
統率	99
武力	71
智力	92
政治	96
魅力	96
都市	17 洛陽

劇情開始時雖然只是董卓麾下的一般武將，但是將會因事件的發生而成為一方君主。在統治都市陳留或許昌之處，因為擁有如荀彧或郭嘉等許多與曹操有關係的在野武將，建議玩家可以先登用這幾位。

君主 袁紹



項目	數值
統率	80
武力	69
智力	76
政治	77
魅力	91
都市	4 南皮

因為擁有名門的血緣，因而成為反董卓聯合勢力的盟主。而在聯合加盟勢力之中，兵力或物資以及人才方面都相當優越。建議玩家活用其優秀的部下，並且以再次結合成為聯合同盟的計劃來進行「外交」吧！

君主 公孫瓚

都市 2 北平



對聯合軍盟主袁紹感到絕望，因而最早回到原來的據點。在河北之爭中成為最大敵人者就是袁紹。建議玩家可以先充實人才。

項目	數值
統率	85
武力	84
智力	67
政治	66
魅力	79

君主 孫堅

都市 40 長沙



在因被燒毀而成為荒地的洛陽之處取得「玉璽」。因為此事，而受到袁紹所猜忌，在返回領地的途中更受到劉表的攻擊。其首要敵人就是這個劉表。

項目	數值
統率	98
武力	89
智力	77
政治	72
魅力	91

君主 袁術

都市 34 宛



袁紹同父異母的弟弟。能力方面雖然盡是身材矮小的部下，但是應該可以思考登用有用的人才。旦人才充足，就佔領周圍無人支配的都市吧！

項目	數值
統率	52
武力	66
智力	72
政治	17
魅力	44

君主 劉備

都市 6 平原



由於公孫瓚的援助，進而參加聯合軍並在虎牢關擁有相當活躍的表現。在聯合軍解散後，建議玩家可以一面注意相鄰的袁紹勢力，一面提高國力。

項目	數值
統率	78
武力	72
智力	73
政治	78
魅力	99

一般 張飛

都市 6 平原



在虎牢關面對將聯合軍打散的呂布，毫無畏懼、單槍匹馬的面對敵人。武力高，在軍事方面能夠獲得相當高的成果。

項目	數值
統率	86
武力	98
智力	33
政治	22
魅力	44

一般 關羽

都市 6 平原



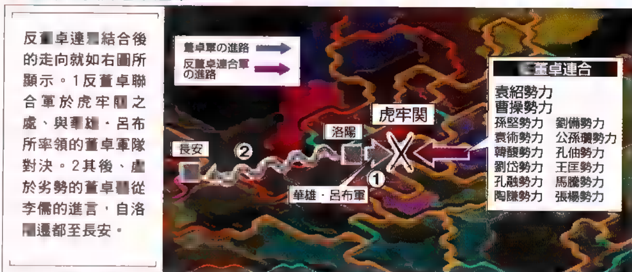
在虎牢關發生的事件之中可以見到他相當活躍的身影。在內政、軍事兩方面的活躍都能夠加以期待，並協助讀義兄劉備的勢力更加繁盛。

項目	數值
統率	96
武力	97
智力	76
政治	64
魅力	93

生，而補強人才、事先提昇各勢力之間的友好度等準備也是相當重要的。希望玩家在聯合同盟之際遊歷各地，並且登用在野或是未被發掘的武將、事先

■董卓 對 反董卓連眾

反董卓連眾結合後的走向就如右圖所顯示。1反董卓聯合軍於虎牢關之處、與華雄・呂布所率領的董卓軍隊對決。2其後、處於劣勢的董卓軍從李儒的進言，自洛陽遷都至長安。

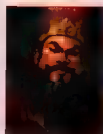


董卓勢力

對董卓勢力而言必須留意者，果然還是反董卓連合勢力的存在。但是、若是因為事件的發生而自洛陽遷都至長安的話，聯合勢力將會招致半途分解的結局。如此一來的話，對董卓勢力而言的顧慮就會消失。

擁有10萬兵力以及許多文官・武官，若是都能活用充實的部下武將，無人支配之地相當多的西北或巴蜀，就能在短時間內加以併吞。對於有才能的麾下武將若是能在事前給予任務、使其累積功績，並且能夠事先任免太守為五品官以上官位的話，控制後的都市經營也將能夠順利的進行吧！接著必須擔心的，就是預防內部發生反亂。

君主 董卓



統率	81
武力	83
智力	68
政治	22
魅力	36
都市	17 洛陽

極盡惡行的稀世梟雄。武力與統率都在合格之上。也持有許多戰鬥系的特技。親自出兵並且面臨戰鬥也沒有問題。

注目武將介紹

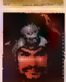
一般 李儒　都市 17 洛陽



董卓的女婿。善於謀略，擔任董卓參謀的身分。智力高達93，並且因為相當善於戰鬥時規劃策略，於是自願參加出兵。

統率	66
武力	29
智力	93
政治	76
魅力	35

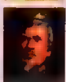
一般 華雄　都市 17 洛陽



董卓麾下身經百戰的勇將。將孫堅軍追趕至眼看著就要毀滅的地步，可以看出其武勇方面的優越。統率81・武力93的高能力是其構成威脅之處。

統率	81
武力	93
智力	52
政治	39
魅力	57

一般 王允　都市 17 洛陽



東漢的司徒。利用「連環計」暗殺董卓，進而招致董卓軍的潰敗。若是玩家將主要擔任武將選擇董卓的話，建議玩家儘早驅離此人。

統率	27
武力	5
智力	73
政治	78
魅力	77

一般 呂布　都市 9 上黨



劇情開始時原本為丁原的部下，其後因為事件發生而被贈與「赤兔馬」，進而殺丁原、侍奉董卓。玩家可以好好運用其壓倒性的武力。

統率	95
武力	100
智力	26
政治	13
魅力	32

其他受到注目的勢力介紹

君主 劉表



統率	53
武力	31
智力	71
政治	84
魅力	83
勢力	劉表
都市	36 襄陽

不附和曹操所呼籲的反董卓聯合檄文，而保持中立。不久便接受袁紹的邀請，並對孫堅設下埋伏，進而演變成與孫堅勢力對立的情況。在統治都市的襄陽裡，雖然擁有文官才能的武將很多，但在武力方面相當優越的部下則相當稀少。為了對抗高武力武將眾多的孫堅勢力，首先就是希望玩家能致力於人才的補強。

君主 劉虞



統率	49
武力	34
智力	70
政治	79
魅力	92
勢力	劉虞
都市	3 薊

漢王朝的一族。雖然一度被袁紹・韓馥推崇登上皇位，但是他堅決辭退。反董卓聯合勢力解散之後，在地理位置上相當容易被公孫瓚與袁紹設為目標。若是與其爭鬥，部下武將少、所需物也不夠充足。因此，一開始人才的補強相當重要，但建議玩家儘可能的與更多的鄰近勢力形成同盟，減少敵人也是相當重要的。

S3 194年3月

飛將馳騁天下 武威轟動中原

時代背景
董卓身亡，天下爭亂

董卓之暴政以意外的形式收場。在東漢司徒·王允的「連環計」策動下，董卓遭到其麾下猛將·呂布的殺害。而之後呂布也受到李傕·郭汜追擊，中原陷入了極度的混亂。

在中央政府的權威淪喪之後，各地的諸侯紛紛走向不依賴中央權威，而是以己身實力來統治地方的獨立路線。也因此在各地開始出現霸權爭奪戰。在河北是公孫瓚與袁紹互相對峙，在中原則是曹操將青州黃巾兵編入自軍後，把矛頭對準了殺害



Event ～孫策出擊～ 江東小霸王崛起

為了達成討伐劉表的心願，孫策以玉璽為質向袁術借兵；之後為了要儲存實力，他將目標放在江東一地，揮軍討伐劉繇。此劇本裡的孫策一開始是以流浪軍的身分駐紮在廬江。劉繇的據點則是在其隔壁的建業。只要維持在流浪軍的狀態下讓孫策移動到廬江，就會遇到劉繇麾下的太史慈。



孫策與太史慈激戰，此戰讓兩人互相對對方產生了英雄相惜之心。

曹嵩的陶謙。同時中原還有流浪中的呂布，在江南則有為了打倒劉表而以玉璽為質向袁術借兵的孫策，其他還有許許多多一面積蓄實力一面等待著雄飛之機到來的各路英豪。以中央政府之腐敗為契機所散發出來的亂世火種飛散到各地並熊熊燃燒，時代也開始呈現出群雄割據的樣貌。



名門‧袁紹與率領『白馬義從』的公孫瓚之戰將河北全土都捲入其中。

勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
袁術	中郎將	18 壽春	2	17	33,400	609,800	344,000	43,000	6	—
袁紹	州牧	5 鄴	2	31	50,800	1,027,400	471,000	70,000	9	—
王朗	—	46 會稽	1	4	18,400	333,700	209,000	23,000	3	—
嚴白虎	—	45 吳	1	2	17,200	232,900	195,000	13,000	2	—
公孫瓚	中郎將	2 北平	2	9	37,200	912,200	257,000	48,000	7	—
公孫度	州牧	1 襄平	1	3	11,400	232,900	79,000	16,000	2	—
孔融	中郎將	7 北海	1	2	17,400	276,100	191,000	21,000	3	—
士燮	—	50 交阯	1	5	12,800	261,700	86,000	18,000	2	—
放孫策	—	19 廬江	—	11	3,000	60,000	—	10,000	2	—
曹操	州牧	13 陳留	2	27	47,200	595,400	357,000	41,000	6	—
張燕	中郎將	8 晉陽	1	2	9,800	290,500	76,000	20,000	3	—
張楊	—	16 河內	1	4	19,600	276,100	172,000	19,000	2	—
張魯	—	26 漢中	1	7	18,000	333,700	197,000	23,000	3	—
陶謙	州牧	10 下邳	1	7	5,000	146,500	77,000	10,000	1	同劉備
馬騰	州牧	23 武威	2	14	23,000	581,000	170,000	36,000	5	—
李傕	大將軍	20 長安	2	9	39,000	725,000	384,000	49,000	8	—
劉焉	州牧	28 成都	3	16	48,600	583,500	553,000	42,000	6	—
劉備	—	11 小沛	1	5	2,800	132,100	31,000	9,000	1	同陶謙
劉表	州牧	36 襄陽	3	18	59,400	669,900	581,000	45,000	6	—
劉繇	州刺史	44 建業	1	7	20,600	319,300	173,000	22,000	3	—
放呂布	—	16 河內	—	8	3,000	65,000	—	18,000	3	—

Topics 最容易補強人才的宛「揚旗」

此劇本的特徵就是，在劇本一開始時存在有呂布‧孫策這兩個流浪軍勢力。此時要在哪個空白都市進行「揚旗」可說是相當令人困擾的問題。此時最推薦的地方就是宛。雖然這裡因為防禦較高而會使「揚旗」難以成功，不過在本都市中有荀攸‧婁圭等善於內政的武將以及武力高[illegible]的甘寧在野。



一旦「揚旗」成功，最好立刻進行「登用」。

值得注意的勢力
曹操・■備聯合 對 呂布

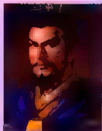
在此劇本開始之後不久會接連著發生許多事件。最主要的中心乃是圍繞著曹操與呂布的對立。在劇本一開始時曹操勢力雖支配有陳留與濮陽，但是濮陽將會被身為流浪軍的呂布勢力所強奪。接著再經過一連串的事件之後曹操便會取回濮陽，而呂布也會順著事件的發展，逃向接受了陶謙轉讓的徐州劉備之處；劇本將有可能藉由曹操、呂布、劉備三者之間所交織出來的錯綜複雜之脈落向下發展。

而在揚州，流浪軍的孫策則會將劉繇滅亡並進而獨立。在上述一連串事件的影響下，勢力圖將會不斷地更新，因此以事件當事者來進行遊戲時，如果不一邊推測接下來即將發生的事件，一邊以中長期的視點來進行內政・軍事的話，將有

曹操勢力

所支配的都市雖然只有陳留和濮陽兩處，但麾下武將多達26人。而當事件發展到濮陽被呂布奪走時，除了投奔到呂布那邊去的陳宮和張邈之外其他都會返回陳留，因此武將可說是飽和的狀態。依遊玩的內容將有可能藉著事件取回濮陽，並追擊逃到徐州的呂布，甚至還能對逃出李傕之處的獻帝加以庇護；因此曹操勢力有可能在1年之內就將支配範圍擴大到陳留・濮■・許昌・洛陽・長安・小沛・下邳等7個都市。一旦演變成這種狀況，武將人數將面臨不足，而且連可以任命為太守的五品官以上之武將也會太少，連帶妨礙到都市統治。因此首要的目標就是補強人才，挖掘出在野的武將們。

君主 曹操



統率	99
武力	71
智力	92
政治	96
魅力	96
都市	13 陳留

脫離反董卓聯盟之後致力於登用人才吧。另外只要將青州黃巾賊納入麾下，在陳留就會有兵種為青州兵的部隊加入。

一般 典韋

都市 13 陳■



據說是一位能夠揮動80斤雙鐵戟的大力士。武力雖然高達94，但因為統率只有59，在戰鬥時需特別謹慎。

統率	59
武力	94
智力	34
政治	31
魅力	56

一般 荀彧

都市 12 濮陽



人稱其有王佐之才的名參謀。曾給予曹操非常多的助言。擁有充實的內政特技，而且政治更高達99。讓他以內政來提高功績吧。

統率	48
武力	14
智力	96
政治	99
魅力	93

劉備勢力

當玩家所操縱的武將為劉備時，時常會遇到必須做出重要決斷的場面。比方說陶謙提出轉讓徐州的提議，或是受到曹操追擊而前來請求投靠的呂布等，許多會令人大傷腦筋的抉擇。陶謙所提出的提議因為能使支配都市和麾下武將增加，所以大可爽快的允諾。但是如果接受了呂布的要求，不久之後徐州將會被其奪走。因此是否寧願冒著風險也要得到天下無雙的武人，就得慎重地選擇了。

另外，此劇本中的徐州（下邳和小沛）正處於衰退狀態，兩都市的人口合計也才10萬左右。因此乾脆一點選擇流浪也是一種手段。

君主 劉備



統率	78
武力	72
智力	73
政治	78
魅力	99
都市	11 小沛

在陶謙死後就任徐州牧。在極端嚴酷的財政狀況下遭遇到許多的危機。相當需要能善用部下才能的柔軟性。

一般 陳群

都市 11 小沛



侍奉魏國三代，訂立了「九品官人法」的文官。在此時代裡仕於劉備。政治高達97，內政方面可以全交給他。

統率	28
武力	14
智力	78
政治	97
魅力	77

一般 張飛

都市 11 小沛



桃園三結義的老三。雖然勇猛善戰但酒品極差。在『三國演義』中因為此一惡習而導致徐州遭到呂布奪走。

統率	86
武力	98
智力	33
政治	22
魅力	44

可能導致長期的耕耘化為烏有。請參考下列的解說，根據各勢力有可能發生的事件來探索擴大勢力之道。

■呂布的流浪

右圖中說明了以呂布之動向為中心的3勢力之間的演變。1是流浪於諸國之間的呂布趁隙搶奪曹操的濮陽。2是在同一時刻，劉備接受了陶謙之轉讓而成為了徐州牧。3是曹操從呂布手裡奪回濮陽。4是戰敗的呂布逃亡至徐州。

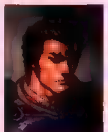


呂布勢力

身為流浪軍的呂布勢力之第一目標就是取得支配都市。此時不管是要移動到哪個都市都會對之後的發展造成很大的影響，必須特別注意。只要是移動到濮陽，就會因事件而成功獨立，並會在一連串的事件之後遭到曹操的追擊，最後得到徐州。而且移動到濮陽也意味著能夠得到呂布勢力最缺乏的高智力武將（陳宮）。但是必須記住的是，在此同時也將被迫面臨到與曹操為敵的不利局勢。

另一方面，如果是移動到濮陽以外的地方，就不會遭遇到事件而能體驗到與一般流浪軍相同的遊戲過程。不能得到陳宮雖然令人遺憾，但在沒有與其他勢力鄰接的都市「揚旗」，等累積足夠實力之後再問鼎中原也可視為另一種選擇。

君主 呂布



能力	數值
統率	95
武力	100
智力	26
政治	13
魅力	32
都市	16 河內

他壓倒性的強悍讓人稱其為飛將。統率・武力的合計數值為全武將之中最高。在戰場上只要小心敵方的策略，將無人能纓其鋒。

注目武將介紹

一般 陳宮 都市 12 濮陽



統率	武力	智力	政治	魅力
74	55	89	83	69

在劇本開始時雖然在曹操麾下，但只要呂布將流浪軍移動至濮陽就會自動投入呂布麾下。是能夠擔任軍師的重要人才。

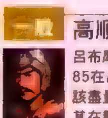
一般 張遼 都市 16 河內



統率	武力	智力	政治	魅力
94	92	77	64	79

在此時代不久之後以魏將的身分大為活躍。以統率・武力為首，所有能力都平均地高。可說是呂布軍的首席大將。

一般 高順 都市 16 河內



統率	武力	智力	政治	魅力
89	85	51	42	67

呂布麾下的武將。統率89・武力85在呂布勢力中僅次於張遼。應該盡量以戰鬥來提高其功績，突顯其在勢力中的存在感。

Event 袁術僭越稱帝 ～袁公路就任帝位～

孫策交給袁術的玉璽乃是古代帝王的証明。因獲得玉璽而暗自竊喜的袁術在不久之後就逕自稱帝，國號為「成」。當玩家以袁術來進行遊戲時，在開始之後不久孫策就會前來要求借兵。只要接受此一要求就會將1個部隊．資金2千．兵糧5萬給予孫策而換來「玉璽」。



只要持有玉璽就能讓魅力成為100。

S4 200年1月

華北二強相爭 官渡一決雌雄

時代背景 袁曹對決於官渡

曹操庇護逃出李傕之處的獻帝並加以擁立，成為了皇帝實質上的監護人。並且討伐了為亂中原的呂布，將整個中原納於掌中。

漢朝的忠臣・董承對此一現象感到不安，並決心要暗殺把獻帝傀儡化的曹操，但此一計劃最後卻遭到揭穿。參與此一暗殺計劃的劉備也因此受到曹操攻擊而逃往投靠袁紹。

袁紹在滅亡了公孫瓚之後，於河北一帶築起了一個巨大的勢力圈。對劉備給予



Event 徐州陷落 劉備軍潰逃

參與暗殺曹操計劃一事曝光之後，劉備雖然對前來進攻的曹操軍發動夜襲，但因為事先就已遭曹操識破，劉備軍反而受到了強力的反擊，因而完全潰滅。如果玩家是以劉備來進行遊戲，此時將會被迫與關羽和張飛等麾下武將分離，前往投靠袁紹，而成為袁紹麾下的一般武將。



在袁紹勢力中的劉備之身分為一般。此時必須要雌伏一陣子才行。

庇護的袁紹在知道了曹操暗殺計劃乃是獻帝的密詔之後，立刻發出了打倒曹操的檄文。

將割據各地的群雄加以淘汰，並開始走上霸道之路的曹操與袁紹在白馬互相對峙。他們一決雌雄的時刻終於要到來了。



在幼時曾為好友的曹操與袁紹。在歷經時空變遷之後，兩人為了爭奪霸權而成為了互相對峙的死敵。

勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
袁紹	大將軍	5 鄴	8	35	189,200	3,427,100	1,100,000	189,000	25	
公孫度	州牧	1 襄平	1	3	17,400	160,900	83,000	14,000	2	—
士燮	中郎將	50 交趾	1	5	19,500	232,900	88,000	16,000	2	
曹操	中郎將	14 許昌	5	49	161,800	1,610,900	880,000	108,000	18	—
孫策		45 吳	4	33	110,900	730,000	652,000	52,000	8	
張繡		34 宛	1	3	21,700	276,100	115,000	19,000	3	從 劉表
張魯		26 漢中	1	7	27,400	376,900	176,000	26,000	4	
馬騰	州牧	28 武威	2	17	38,000	609,800	181,000	40,000	6	—
劉璋	州牧	28 成都	3	21	72,700	655,500	472,000	45,000	6	
劉備	州牧	11 小沛	2	9	14,800	336,200	151,000	24,000	3	—
劉表	州牧	38 襄陽	4	27	122,800	701,200	678,000	49,000	7	



在公孫瓚滅亡後，流浪於諸國之間的趙雲將會在偶然的機會下與劉備在汝南會合。

Event ～白馬・延津之戰～ 袁紹軍二將殞命

袁紹進軍來到白馬之後，其軍中以剛勇而聞名的顏良・文醜先後被曹操軍中某不知名的人士一刀斬死。據說其人是一位手持偃月刀的紅臉武將……。另外，當玩家是以顏良或文醜來進行遊戲時，即使在單挑中戰敗也不會死亡，而是以重傷收場。並不會因此就遊戲結束。



如果是以顏良・文醜之外的武將來進行遊戲，這兩人就都會死亡。

值得注目的勢力
袁紹 對 曹操

當事件的官渡之戰啟動時，將會發生戰役（請參考P．114）。以在這場戰役中雙方所能動員的兵力以及統率．武力高的武將皆是曹操勢力佔優勢的這點來看，即使玩家是以袁紹來進行遊戲並親自指揮這場戰役還是無法改變曹操方有利的事實。這裡所呈現出來的就是無法用數字來表示的「質」這個部分之戰力差所造成的結果。

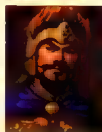
當玩家是以這2個勢力之外的勢力來進行遊戲時，必須考慮到官渡之戰後己方勢力是否有受到攻擊的危險性而預先進

袁紹勢力

如果玩家是以袁紹來進行遊戲，在官渡之戰發生時將能選擇是否要發動戰役。在戰役中擁有越多統率．武力高的武將就越容易獲勝，可是袁紹軍中偏偏缺少這種軍事型的武將。因為己方的國力和兵力都凌駕於曹操勢力之上，所以不要勉強發動戰役，以穩定的方式來進攻曹操勢力會比較好。

另外，曾經仕於公孫瓚的趙雲將會在空白都市汝南之中登場。部下中的袁譚其個人相性54和趙雲的40較為接近，可以派遣袁譚前去對其實行「登用」來補強袁紹勢力的弱點。

君主 袁紹



能力	數值
統率	80
武力	69
智力	76
政治	77
魅力	91
都市	5 鄴

生於「四代三公」之名門家中。因其所擁有的河北領地甚為豐饒，若不是判斷錯誤的話必能稱霸中原。就讓玩家來幫其擺脫掉那被人譏為優柔寡斷的性格吧。

注目武將介紹

一般 許攸 都市 5 鄴



因其進言不被袁紹採用而在官渡之戰中向曹操陣營倒戈。雖說是軍師但其能力實在無法讓人接受。最好想辦法在學問所提高其能力。

統率	武力	智力	政治	魅力
36	24	84	60	13

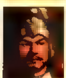
一般 田豐 都市 5 鄴



袁紹麾下悲情的謀臣。政治87、智力93都十分優秀，並且擁有許多的特技。因此不光是在內政，在戰鬥中也要好好善用其策略。

統率	武力	智力	政治	魅力
60	32	93	87	62

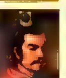
一般 張郃 都市 6 平原



後來成為魏的名將。擁有可以與袁紹軍中之文醜．顏良那兩片看板匹敵的實力。智力72也算上等，不容易受到敵方策略影響這點可說是十分有用。

統率	武力	智力	政治	魅力
92	88	72	54	72

一般 審配 都市 5 鄴



據說對袁家竭盡忠義直到最後一刻的謀臣。不但在內政方面能有所發揮，因統率高達83之故，也能夠作為有用的戰力。

統率	武力	智力	政治	魅力
83	61	83	73	70

Event 〜白馬．延津之戰〜
袁紹責問劉備

當玩家是以劉備來進行遊戲時，當確定了在白馬斬殺顏良．文醜之人就是關羽後，袁紹將會前來責問劉備。在此將會與袁紹展開舌戰。雖然即使輸了也不會對往後的發展造成影響，但為了證明己身之清白，無論如何都還是取得勝利比較好。



袁紹與劉備的智力相近。想必會演變成一場白熱化的激烈之爭吧。

行外交。基本上親曹當然是最保險的方法，不過如果考慮到事件沒有發生的情況，那向袁紹靠攏也將會是必要的。

■ 官渡之戰

右圖是到官渡之戰為止的流程圖。1是曹操討伐在徐州反亂的劉備。2是敗給曹操的劉備亡命到袁紹之處。3是白馬・延津之戰袁紹軍與曹操軍激戰。4是劉備有可能在汝南再度崛起。5是袁紹與曹操的決戰・官渡之戰發生。

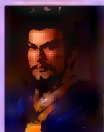


曹操勢力

在兵力方面曹操勢力雖然劣於袁紹勢力，但只要發生官渡之戰的戰役，要打贏就絕不是難事。在南方再起的劉備軍雖然會以援軍的身分援助袁紹，但只要適當地讓軍隊在據點或都市休息，以不勉強的方式穩當作戰的話就不會有問題。

只要在官渡之戰中以勝利收場，袁紹勢力就會因接連的後繼者之爭而很容易從內部自行瓦解。話雖如此，但如果就在與對方有大量兵力差的狀態下作戰，我方也會受到相當大的損害。因此在官渡之戰獲勝後最好先著重於內政與軍備擴張。這樣一來就能夠對河北予取予求了。

君主 曹操



統率	99
武力	71
智力	92
政治	96
魅力	96
都市	14 許昌

不但稱霸中原，而且據說還對皇帝做出許多僭越的行為。因為麾下中多出了張遼等有能之人，得好好活用他們的實力。

注目武將介紹

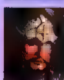
一般 程昱　都市 12 濮陽



因荀彧之推薦而受到曹操延攬的參謀。是曹操軍中擁有「軍師」這項特技的人當中統率・武力最高的一位。多讓他參加戰鬥吧。

統率	77
武力	56
智力	92
政治	85
魅力	50

太守 夏侯惇　都市 13 陳留



獨眼的名將。能力、特技的平衡都很棒，除了軍事之外也能在內政方面發揮能力。依其活躍程度也有可能立刻就升格為都督。

統率	87
武力	89
智力	61
政治	76
魅力	87

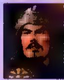
一般 張遼　都市 13 陳留



投降於曹操的呂布舊屬。所有的能力都很高，並具備了許多戰鬥系的特技。建議在對袁紹勢力的戰鬥中讓其累積功績。

統率	94
武力	92
智力	77
政治	64
魅力	79

一般 曹洪　都市 20 長安



自曹操獨立時就一直跟隨在其身邊的老部屬。在官渡之戰時負責守護本陣，於倉亭之戰中也非常活躍。建議在學問所中鍛鍊其政治・智力，將其培養為萬能型。

統率	82
武力	80
智力	47
政治	40
魅力	54

Event 「關羽千里行」 關雲長，為義而行

當玩家是以關羽來進行遊戲時，在劉備勢力滅亡之後就會成為曹操麾下的一般武將。不過在白馬發現了劉備的關羽，決心要離開曹操勢力。雖然在這個事件中關羽將被迫連續和阻擋其前進的武將們發生單挑，不過憑關羽的武力根本就不會輸。用最快的速度趕到劉備身邊去吧。



在千里行途中與夏侯惇的單挑非常值得觀賞。

S5
207年5月

臥龍飛出茅廬 周郎火燒赤壁

時代背景
曹孫在赤壁對峙

在官渡之戰中，曹操軍對袁紹軍的食糧倉庫・烏巢發動了奇襲，糧道遭到截斷的袁紹軍也因此受到壞滅性的打擊。隨著此次戰敗，袁紹也在不久之後病歿；接著袁紹之子・袁尚與袁譚之間更爆發了繼承權之爭。在一旁虎視眈眈的曹操趁此機會，於短短六年之間就平定了河北4州，其氣焰高張到沒有人可以否定，他將能統一中國。

接著曹操將目光轉向了荊州。因此一南進動作而大感威脅的正是支配了揚州一帶



Event
〈三顧之禮〉劉備得臥龍

不管玩家是以劉備・關羽・張飛之中的任何一位來進行遊戲，只要有登用徐庶，在不久之後就會發生三顧之禮的事件。能因此得到全武將中智力最高的絕代之天才軍師・諸葛亮。即使玩家是以諸葛亮來進行遊戲也會發生這個事件，可以藉此從諸葛亮的視點來體驗三顧之禮的事件。



由於劉備和諸葛亮的相遇，牽動了整個時代開始產生大變動。

的孫權勢力。其國內分裂成堅持要和曹操抗戰到底的主戰論，以及堅持要儘早釋出恭順之意的投降論兩派。

另一方面，曹操為了要準備水上戰，而開始在鄴的玄武池進行水軍訓練。可是面對此一局勢，位在荊北而首當其衝的劉備卻沒有展開任何的對策，只是任憑時光流逝。



正如同「南船北馬」這句諺語所說，吳在水軍方面佔有優勢。吳的都市大多擁有造船所。

勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
放 袁尚	—	1 襄平	—	5	4,000	9,200	—	15,000	2	—
韓玄	—	40 長沙	1	3	23,700	160,900	100,000	10,000	1	從 劉表
金旋	—	42 武陵	1	3	15,300	132,100	87,000	9,000	1	從 劉表
公孫康	—	1 襄平	1	2	19,200	160,900	76,000	13,000	2	—
士燮	中郎將	50 交趾	1	5	21,600	160,900	90,000	16,000	2	—
曹操	大將軍	14 許昌	19	77	475,050	4,497,100	2,369,000	307,000	47	—
孫權	州牧	45 吳	6	49	145,050	807,000	789,000	65,000	10	—
趙範	—	43 桂陽	1	3	14,100	117,700	73,000	9,000	1	從 劉表
張魯	中郎將	26 漢中	1	7	29,250	348,100	176,000	26,000	4	—
馬騰	州牧	23 武威	2	17	37,950	609,800	159,000	42,000	6	—
劉璋	州牧	28 成都	3	22	72,300	669,900	407,000	48,000	7	—
劉度	—	41 零陵	1	3	15,000	117,700	76,000	8,000	1	從 劉表
劉備	州牧	35 新野	1	14	12,000	146,500	60,000	12,000	2	從 劉表
劉表	州牧	36 襄陽	3	24	94,650	698,700	476,000	52,000	7	—

Topics

在劉備勢力並肩作戰的徐庶和諸葛亮

發生三顧之禮這個事件雖能得到諸葛亮，但相對的將會失去徐庶。不過也有能讓他們兩人都留在劉備勢力的方法。只要在襄陽進行「見聞」，藉此來讓未發現狀態的諸葛亮仕官就行了。不過要注意的是這樣一來跟三顧之禮有關的事件將全部都看不到。



離開了劉備身邊的徐庶轉投曹營。

值得注目的勢力
赤壁之戰前夕的曹操與孫權

此劇本中的曹操勢力會在擊潰荊北的劉備之後，直接對荊南進行壓制，並把矛頭指向揚州。因此在劇本開始後的第二年左右，曹操勢力與孫權勢力就有可能在赤壁發生激戰。

曹操勢力支配有19個都市，兵力合計超過30萬人。反觀孫權勢力只有6個都市與6萬5千人左右的兵力。這將近5倍的兵力差並不是隨隨便便就有辦法逆轉的。不過，孫權勢力並不是一開始就和曹操勢力處於敵對的狀態。在外交關係上是屬於中立。因此只要趕緊使用「贈送」指令來提高友好度，直到與其結下同盟就行了。接著再從荊南向巴蜀發動侵略，藉此統一整個大陸南部便是最理想的狀況。這就是由孫家的軍師．周瑜所構想出來，但最後未能實現的二分天下之計。

孫權勢力

如果不與曹操結盟，而選擇要徹底抗戰的話，最關鍵的部份就在於廬江與建業的防衛。這兩個都市在進行城門戰的時候，於戰場地圖中央會有大河存在。因此，對正在渡河的敵軍發動遠距離攻擊以削減他們的兵力是很重要的。最好事先就把擁有「火箭」這項特技的武將給集合起來。

還有，建安這個都市雖然因為沒有和其他勢力鄰接而經常被放著不管，但只要將其提升到中規模，並把技術提高到800的話，就能夠使用井闌這項兵器。因為此兵器可以安全地從遠距離給予敵方傷害，建議最好趕快將其研發出來。

督都 **周瑜**



統率	98
武力	72
智力	96
政治	81
魅力	93
都市	47 柴桑

孫權的軍師。一開始雖然以旁觀的立場面對主戰論和投降論，但最後挺身提倡主戰論，決意開戰。好好活用他高強的統率，以井闌來擊潰敵軍部隊吧。

注目武將介紹

一般 **黃蓋** 都市 47 柴桑



在赤壁之戰中負責執行「苦肉計」，詐降之後對曹操軍的艦船縱火而將勝利導向東吳。擁有「提督」與「火箭」，適合水上戰。

統率	79
武力	83
智力	69
政治	68
魅力	81

君主 **孫權** 都市 45 吳



孫策之弟。在『三國演義』中將其妹．孫尚香嫁給劉備而締結了同盟。擁有「提督」這項特技，應該能在水上戰獲得不錯的戰果。

統率	76
武力	68
智力	83
政治	89
魅力	94

一般 **魯肅** 都市 47 柴桑



在赤壁之戰時主張與劉備軍攜手合作。不但智力高達94，統率78也算上乘。在戰場上使用「混亂」與「引誘」的成功率值得期待。

統率	78
武力	59
智力	94
政治	93
魅力	89

一般 **張昭** 都市 45 吳



與張紘被並稱為二張的策士。智力84而且擁有「技術」這項特技，建議讓他在建安實行「技術」來幫助開發兵器。

統率	35
武力	9
智力	84
政治	97
魅力	80

劉備勢力

必須要準備對策來應付究的曹仁部隊。因為對方在兵力佔了上風，所以最好使用「引誘」與「混亂」來配合遠距離攻擊，並且善加活用單挑，以零傷害戰鬥為目標來提昇部隊的經驗值。

在野 **諸葛亮**



統率	93
武力	37
智力	100
政治	98
魅力	92
都市	36 襄陽

通常都是在發生三顧之禮的事件後加入劉備軍。建議讓他使用「引誘」「混亂」等策略來擾亂敵人後，讓關羽等人以單挑來解決。

君主 **劉備** 都市 35 新野



劉備勢力一開始是從屬於劉表勢力。在劉表死後以新野為防波堤南進吧。

統率	78
武力	72
智力	73
政治	78
魅力	99

一般 **關羽** 都市 35 新野

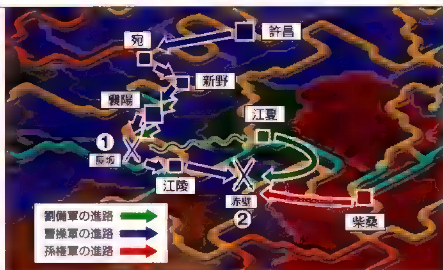


劉備軍的主力武將。為了要防衛新野，最好讓他學會戰鬥系特技裡的「火箭」。

統率	96
武力	97
智力	76
政治	64
魅力	93

赤壁之戰

右圖所記乃是到赤壁之戰為止的勢力動向。1是劉表死後，劉備捨棄了新野向江陵推進。但卻在長阪被曹操軍追上，劉備也因而轉投江夏。2是在諸葛亮的活躍下，締結了同盟的劉備．孫權軍與曹操軍在赤壁對峙。



另外，至於與曹操勢力為敵的劉備勢力因受惠於軍師的能力極強，只要持續使用策略來迎擊就行了。而且因地圖上空白都市已所剩不多，選擇流浪不見得會是好的手段。

曹操勢力

擁有壓倒性的國力與兵力。其攻擊目標的揚州與荊州地域之中，戰場地圖裡存在有許多河川地形。可是在曹操勢力所支配的19個都市裡，偏偏沒有半個都市能建設造船所這個特殊設施。也因此在水上戰就被迫只能以走舸來應戰。而且擁有「提督」這項特技的武將也只有夏侯尚和于禁兩人而已。但如果能支配上庸，並將其發展到中規模的話就能夠擁有造船所。為了要前往上庸，劉備勢力所在的新野將會是第一目標。雖說劉備勢力擁有許多有能力的部下，但若是說到人才的豐富性，曹操勢力是絕對不會輸的。以精心選拔出來的精銳部隊來向其發動攻擊吧。

君主 曹操



統率	99
武力	71
智力	92
政治	96
魅力	96
都市	14 許昌

在建設銅雀台之時，曾說想要與大喬（孫策之妻）和小喬（周瑜之妻）一起同遊，向孫家挑釁。為了不要踏上在赤壁大敗的史實，建議好好鍛鍊水軍。

注目武將介紹

一般 許褚　都市 14 許昌



在赤壁一役大敗時守護著曹操撤退。因武力甚高，將壓制後的都市交給他來進行「改修」的話，戰後復興也會較為輕鬆。

統率	67
武力	96
智力	36
政治	21
魅力	58

太守 曹仁　都市 34 宛



宛的太守。因為宛的部下武將僅僅只有4名，建議用「異動提案」來補強人才之後，以必勝的態勢對新野發動攻擊。

統率	90
武力	88
智力	60
政治	53
魅力	80

一般 蒯越　都市 36 襄陽



在遊戲開始時是劉表的部下。當發生劉表向曹操投降的事件時，就會以劉表使者的身分前去投降。適合執行內政的武將。

統率	49
武力	33
智力	84
政治	87
魅力	71

一般 荀攸　都市 14 許昌



在赤壁之戰時以軍師的身分隨軍出征。身分雖是一般但因為已經是三品官的關係，很容易就能升格。以擅長的內政來賺取功績，將目標放在都督吧。

統率	73
武力	25
智力	94
政治	88
魅力	86

其他值得注目的勢力介紹

君主 馬騰



統率	82
武力	81
智力	51
政治	63
魅力	89
勢力	馬騰
都市	23 武威

有可能會發生馬騰被曹操叫到京城去而遭到暗殺的事件。因為馬騰也曾經參與董承所策劃的曹操暗殺計劃。在事件後馬騰雖然會死亡，但在接連發生的事件中，其子．馬超將會以烈火之勢向曹操軍發動報復攻擊。如果玩家是以馬騰來進行遊戲的話，雖然不會在事件中死亡，但在之後的馬超事件都不會發生。

君主 劉璋



統率	18
武力	15
智力	10
政治	45
魅力	75
勢力	劉璋
都市	28 成都

在巴蜀一帶擁有廣大的勢力地盤。因為劍閣已經在控制之下，因此要抵禦張魯的侵略可說是非常簡單。建議先專心在內政方面以增加收入，並累積麾下武將的功績，以及將建寧．雲南．永昌這3個南中的都市都納入支配之下。特別是永昌如果能發展到大規模的話就能進行象兵的編制，對軍事方面的強化很有幫助。

S6
217年7月

皇叔大器晚成
漢中戰慄電馳

時代背景
進入三國鼎立的時代

當曹操在赤壁之戰中嚐到大敗而自荊州撤退之後，劉備便接收了荊南一地。而且在接受了劉璋的邀請而入蜀後，更以武力掌握了該地，終於是成功地築起了一片鞏固的地盤。

也因此由曹操・孫權・劉備這3個勢力三分天下的局勢便由此成立。時代朝著諸葛亮所描繪的景象前進著。如此一來，劉備與曹操勢力之間的衝突也更加的無法避免，最後兩軍終於在漢中一



Event
〜漢中爭奪戰〜
張飛的術策

在劉備・曹操兩軍激戰所形成的漢中爭奪戰裡，據說是以「張飛運用兵法擊敗張郃」這種意外的形式揭開了序幕。接著在黃忠・法正的活躍之下，不但成功殺死了夏侯淵，面對前來增援的曹操軍更是施以數種計策，最後導致其撤退。劉備也因此成功地奪下漢中，即位成為漢中王。



滿面得意的張飛吹牛說道：「我也能擔任軍師」。

地展開了對峙。

另一方面，孫權勢力一開始雖然也打算要支配荊南，但因劉備違反之前的約定再加上周瑜急逝之故，不得已與劉備訂下分割統治荊州的約定。不過，因繼承了周瑜之位而成為軍師的呂蒙發揮其手腕，再加上名為陸遜的年輕才俊之發揮，孫權也再度將目光指向了荊州。



以平定漢中為目標的劉備派遣了張飛和馬超作為先鋒，前去進行侵略的準備。

■ 勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
公孫恭	—	1 襄平	1	3	19,000	160,900	70,000	13,000	2	—
士燮	中郎將	50 交趾	1	5	21,500	146,500	84,000	15,000	2	從 孫權
曹操	王	14 許昌	24	91	654,800	5,039,500	2,830,000	335,000	52	—
孫權	州牧	44 建業	10	53	220,700	1,407,400	1,017,000	110,000	18	同 劉備
孟獲	王	32 雲南	1	10	12,000	290,500	70,000	20,000	4	從 劉備
劉備	州牧	28 成都	9	77	189,000	2,008,600	934,000	121,000	18	同 孫權



玩家以馬超來進行遊戲的話，就可以聽到他述說至今對曹操的怨恨。



在漢中平定戰裡，夏侯淵將會死在老將，黃忠的手裡。

Topics

不論哪一位都是具超強實力的五虎將

在劉備勢力的武將之中，戰功特別顯赫的關羽、張飛、趙雲、馬超、黃忠這5人被稱為五虎將軍。即使在遊戲之中，這5人的統率和武力合計也都超過180，在戰場上想必都能夠得到不錯的戰果。在此劇本之中，一開始時這5人就都是以劉備部下的身分登場。可以盡情地活用他們的武勇。



即使說是他們掌握了劉備勢力的命運也不為過。

值得注目的勢力
魏・吳・蜀的動向

在漢中平定戰裡，劉備軍的老將・黃忠與法正將聯手攻下由夏侯淵把守的曹操軍之要衝・定軍山。

在劇本開始之後不久，就會發生這段漢中平定戰的事件。如果是以普通方式來進攻的話，除了防禦8千的劍閣之外，還必須要攻陷漢中才行；但藉由這個事件就可以讓漢中直接成為劉備的屬地。同時劉封還會將上庸給攻陷，因此原本為曹操24・孫權10・劉備9的支配都市數將會變成曹操23・孫權10・劉備11的狀態。

不過，雖說是得到了漢中，但其仍受到曹操勢力之支配都市的包圍。可說是處於不知道何時又會成為戰場的狀況。曹操勢力的目標是奪回漢中，而劉備勢力的目標則是守衛漢中，此地將在這種劍拔弩張的

魏

和在漢中爭奪戰中丟掉漢中這個都市比起來，失去夏侯淵可說是更讓人痛心。這個從曹操舉兵以來就一直跟隨在其左右的猛將之空缺可不是輕輕鬆鬆就能填補起來的。在發動奪回漢中的攻勢之前，最好先重新審視全軍的編制。

另外，曹操本身大限已近這個問題也值得注意。曹操的歿年是220年。也就是說，就在此劇本開始之後的3年。雖說不是一到該年就會立刻死亡，但確定的是將會很容易病死。如果玩家是以曹操來進行遊戲而且還未能決定後繼者的話，建議最好想辦法弄到藥來延長壽命。

君主 曹操



統率	99
武力	71
智力	92
政治	96
魅力	96
都市	14 許昌

據說夏侯淵戰死一事令曹操極度的悲傷。建議加速鄴和濮陽、長安等支配都市的發展，才能從大商家之處買到藥。

都督 夏侯淵 都市 26 漢中



因受到法正之策略迷惑而被黃忠斬於馬下。如果是以夏侯淵來進行遊戲的話就不會在漢中平定戰中丟掉性命。

統率	92
武力	91
智力	56
政治	61
魅力	78

都督 曹丕 都市 5 鄴



魏的首位皇帝。在劇本開始時負責統治鄴。曹丕的[illegible]包括了整個河北，建議趕快把公孫恭滅掉。

統率	64
武力	70
智力	86
政治	87
魅力	84

吳

在劇本開始時已經和劉備勢力處於同盟的狀態，外交關係為友好。話雖如此，但想要進攻曹操勢力卻非常困難。因為孫權曾於215年在合肥吃過敗仗，在此劇本開始時合肥已經建有曹操勢力的要塞。要塞的防禦高達5千，即使展開壓制戰也很容易導致部隊疲弊，而且張遼會從壽春前來迎擊更是可想而知的。因此，按照史實撕毀和劉備的盟約，對荊州發動攻擊會是比較可行之道。趁劉備正忙於攻取漢中・上庸之際，對守備變薄弱的荊州發動攻擊吧。

都督 呂蒙



統率	93
武力	81
智力	89
政治	78
魅力	82
都市	37 江夏

藉由詐病讓劉備勢力的荊州守軍大意，而趁機奪回荊州並且抓住了關羽。是少數會依劇本改變能力值的武將，在此劇本中能力到達[illegible]強。

[illegible] 陸遜 都市 44 建業



跟隨著呂蒙一起抓住了關羽。統率與智力在孫權勢力當中名列第一。建議先讓其在內政中累積功績，再藉由在戰鬥大活躍來一口氣昇進。

統率	97
武力	66
智力	95
政治	90
魅力	90

君主 孫權 都市 44 建業



曹操會派遣使者前往拜訪孫權，並提出一起對荊州的關羽發動攻勢之邀請。這將是奪回荊州的大好機會，建議趕緊整頓軍備。

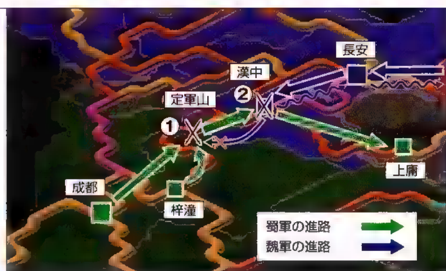
統率	76
武力	68
智力	83
政治	89
魅力	94

情勢下成為各方的焦點。

　對劉備勢力來說，雖然得考慮調派武將去防衛漢中，但也不能因此削弱荊州的守備，最好確實地對鄰近都市實行「諜報」，隨時保持好防禦的均衡。

■ 漢中攻防戰

右圖是漢中攻防戰進行的流程。1是以計策打敗張郃軍的張飛和劉備軍會合，以及夏侯淵前往定軍山佈陣。2是壓制了陽平關的劉備軍與曹操軍在漢中激戰。最後劉備將曹操擊敗，並任命劉封‧孟達前往攻略上庸。



蜀

　雖然只要讓事件發生，劉備勢力就能輕鬆拿下漢中，但是也有可能會發生對劉備勢力造成傷害的事件。在『演義』之中，孫權軍對荊州發動侵略，遭到部下背叛的關羽在被抓住之後慘遭殺害。而且，為了替關羽復仇而出征的張飛也死在夷陵之戰當中。上述這些事件當然也都有可能在遊戲之中發生。如果玩家是以劉備來進行遊戲的話，因為能自由進行「任免」，因此可以把關羽調到遠離荊州的地方。如果不想讓重要的義兄弟死亡的話，就得想辦法讓遊戲裡的流程避開『演義』的內容。

　如果想要和孫權維持同盟的話，就在荊州配置最低限的守備部隊，首先將西北各都市攻陷以切斷後顧之憂才是最重要的。還有，只要能支配漢中的話，就很有可能發生「漢中王」的事件。透過此事件劉備的官爵將會變成王，也因此能夠發動「戰役」，能使運用戰略的空間更為寬廣。

都督 關羽



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
96	97	76	64	93	39 江陵

階級是一品官，身分為都督。對勢力整體來說，以他的能力之高，能夠指揮10支部隊將會形成強大的戰力，如果失去他的話將會是巨大的損失。由他來擔任進攻漢中曹操勢力的先鋒或許會是不錯的選擇。

君主 劉備



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
78	72	73	78	99	28 成都

在攻陷漢中不久就會因事件而成為漢中王。事件發生時即使還沒有達到成為王的條件（支配10州以上，部下有名士25人以上）也還是能夠成為漢中王，所以這可說是一個幸運的事件。

馬超



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
89	96	43	23	82	27 梓潼

被曹操稱為呂布再世並令其恐懼不已的武人。在漢中平定戰裡與張飛一起立下戰功。他率領的騎兵兵種使用突擊時擁有強大的破壞力。

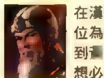
太守 張飛



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
86	98	33	22	44	27 梓潼

用兵法擊敗了張郃，在平定漢中的一役中甚為活躍。身分為梓潼太守，在順利攻略漢中之後可以試著用「任免提案」來調換到前線的位置。

一般 黃忠



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
86	94	66	58	74	28 成都

在漢中平定戰裡立下戰功，劉備即位為漢中王後受封為五虎將軍。說到黃忠的話，他在弓箭方面的活躍想必非常值得期待。

趙雲



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
91	96	75	65	81	28 成都

與黃忠搭配擊退了曹操軍的張郃‧徐晃。一開始是以一般武將的身分配屬在成都，如果想要有更多活躍機會的話就使用「異動提案」吧。

一般 法正



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
79	53	95	82	51	28 成都

在漢中平定戰裡以參謀的身分補佐黃忠。除了謀略系策略之外，還擁有「火箭」等戰鬥系特技，非常值得信賴。

諸葛亮



統率	武力	智力	政治	魅力	都市
93	37	100	98	92	28 成都

下達了許多指令來引導劉備軍朝著勝利邁進。因統率能力很高所以也適合戰鬥，在平定漢中之後可以著手於荊州的攻略。

S7 227年4月

丞相上表出師 宿敵五度對決

時代背景
北伐開始

在亂世的奸雄・曹操死亡後，其子・曹丕繼承其位之後首先做的第一件事就是逼迫獻帝禪讓出帝位。接著就任帝位的曹丕便改國號為「魏」。持續了約400年之久的東漢王朝也就到此正式宣告滅亡。

打著復興漢室之旗幟的劉備為了反制此一動作，便宣稱自己才是漢朝正統的後繼者而稱帝，定國號為「蜀」。在劉備死後，平定了南蠻王・孟獲之反亂的蜀國丞相・諸葛亮對後主上奏「出師表」，開始著手準備北伐。

曹叡



曹操之次子・曹丕之子。第二代的魏國皇帝。

公孫恭



除了魏・吳・蜀3大國之外唯一存在的勢力。





劉禪

劉備之子。劉備死後繼承了蜀國皇帝之位。



孫權

第一代吳帝。在此劇本開始之後不久就會稱帝。

Event
~孫權即位~
吳國興起・三國鼎立

在此劇本開始之後不久，就會發生孫權即位成為皇帝，並改國號為「吳」的事件。雖然蜀國自稱為漢朝正統的後繼者，但為了維持與吳國之間的同盟而不得不對此默認。附帶一提如玩家是以孫權來進行遊戲的話，就可以選擇是否要就任帝位。因為能提昇名聲的關係，最好還是就任比較好。



在張昭獻策下孫權即位稱帝，鼎足三分之勢正式成立。

當三分天下之際，從漢中進出中原以取回洛陽，藉此來復興漢室。這是已死的劉備之夢[illegible]，同時也是諸葛亮的夢想。

然而此時阻擋在諸葛亮面前的，乃是掌握了魏國兵權的司馬懿。於是，由兩位軍師所展開的窮究智略之戰正式開始。

為了達成已故劉備的遺命，諸葛亮上奏北伐的重要性，並組成大軍。

勢力資料

勢力名	官位	據點	支配都市	武將數目	所持金錢	所持兵糧	人口	兵力	部隊數目	外交
公孫恭	—	1 襄平	1	6	19,300	175,300	70,000	12,000	2	—
曹叡	皇帝	17 洛陽	24	98	713,600	5,258,400	2,937,000	357,000	51	—
孫權	—	47 柴桑	14	52	312,500	1,993,400	1,351,000	145,000	21	同 劉禪
劉禪	皇帝	28 成都	8	58	173,400	1,789,100	873,000	103,000	16	同 孫權

「孔明揮淚斬馬謖」的事件。如果玩家是以馬謖來進行遊戲的話就有可能逃過死劫。

與『演義』相同，會發生魏國武將‧姜維投降蜀國的事件。

Topics

登場真晚的有力武將‧鍾會

即使是在開始年代最晚的S7裡，還是有遊戲開始時尚未登場的武將存在。其最具代表性的例子就是鍾會。在史實中他一開始仕於魏，在滅亡蜀國之後掌握了成都而獨立，在遊戲裡他的智力也高達91。登場年239年可說是相當的晚，在這個武將逐漸減少的年代裡可說是非常貴重的人才。因為他會在長安以未發現狀態登場，最好先記起來。

因為鍾會和曹叡的相性不錯，所以很容易到魏國仕官。

值得注目的勢力
北伐時三國的狀況

此時期最值得注目的就是諸葛亮的北伐以及和其對抗的魏國軍隊。一旦開始北伐，蜀軍首先會攻向天水。在這個事件裡，只要玩家所扮演的武將有在軍隊當中，都市就不會立刻被攻陷而會進入戰鬥。在這最重要的首戰中由哪一方獲勝，將會對之後的局面造成很大的影響。

附帶一提，若是以蜀軍武將來進行遊戲，當魏延提議要以不同的北伐路線來強襲長安時，若玩家扮演的就是魏延或是表明支持魏延的話，就必須和諸葛亮進行舌戰，只要能在舌戰中獲勝就會讓魏延的提議被採用。不過，諸葛亮不但智力100而且還擁有許多舌戰系的特技。再加上舌戰一開始諸葛亮就在心理量表上佔有絕優勢

魏

諸葛亮的宿敵．司馬懿在『演義』中，於此劇本開始的227年時因流言而被奪去兵權。而在遊戲裡，司馬懿在劇本開始時雖是宛的太守，但只要事件發生就會被降為一般武將，成為曹真的部下。

話雖如此，即使是維持在這種狀態下，身為曹真部下的司馬懿和張郃仍然會將蜀國的馬謖擊退。只要以此為契機，趁機發動一場大規模的反攻作戰就行了。

先讓襄陽的滿寵去攻陷吳國的江陵，再由荊州侵入蜀國之後，就能夠孤立漢中了。為此最好在不動到與北伐有關之人事的情況下，對全軍進行再編成。

太守 司馬懿



項目	數值
統率	97
武力	63
智力	96
政治	93
魅力	89
都市	34 宛

諸葛亮的宿敵。有可能會因事件而被解除太守之職。是一位歷經曹丕．曹叡兩代都受到魏帝重用的武將，其總合能力之高非常具有魅力。

注目武將介紹

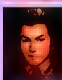
一般 曹真 都市 17 洛陽



統率	武力	智力	政治	魅力
88	72	67	71	87

被任命為抵禦北伐的大都督。一開始雖然是位在洛陽的一般武將，但因為功績高達5萬而且階級為一品官，因此雖時都能被任命為都督。

君主 曹叡 都市 17 洛陽



統率	武力	智力	政治	魅力
75	48	84	82	90

身為第二代魏國皇帝，十分重用曹真與司馬懿。能力相當不錯，再加上因為持有玉璽的關係，魅力會成為100。

一般 姜維 都市 21 天水



統率	武力	智力	政治	魅力
91	89	90	68	77

不久後投降蜀國而成為諸葛亮的後繼者。一開始是位在天水的一般武將。想要將其當作部下使用的話，因為他還是九品官的關係，先讓他藉由內政來累積功績吧。

太守 郭淮 都市 22 安定



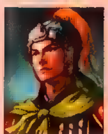
統率	武力	智力	政治	魅力
86	77	82	75	78

跟隨司馬懿的魏將。在此劇本開始時是安定的太守。能力相當均衡，不管是讓他做什麼都能夠有所發揮的武將。

吳

因為與蜀國還是同盟中，所以會把矛頭指向魏國。雖然和前一個劇本相同，因魏國在合肥建有要塞而難以攻略，但在此劇本中可以選擇從荊州北上的路線來壓迫魏國。

都督 陸遜



項目	數值
統率	97
武力	66
智力	95
政治	90
魅力	90
都市	39 江陵

不久後會成為吳國的丞相。同時也是以江陵為其統治都市的第二軍團都督。所屬於軍團的都市都位在荊南，握有北上的關鍵。

君主 孫權 都市 47 柴桑



統率	武力	智力	政治	魅力
76	68	83	89	94

吳國的第一代皇帝。在劇本開始時名聲就已經高達770，很快就能夠得到獲得「名士」的條件。

太守 丁奉 都市 37 江夏



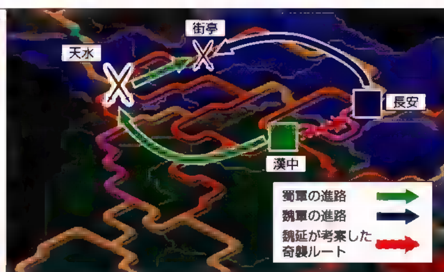
統率	武力	智力	政治	魅力
81	84	70	54	56

據說他殺死了張遼。關於戰鬥方面的能力都相當不錯。適合作戰。

，恐怕瞬間就會被打敗。不過如果即使如此還是有自信的話，那就試著為魏延的路線辯護，來向諸葛亮挑戰舌戰試試吧。

■北伐進行路線

諸葛亮北伐的路線就如右圖所示。雖然魏延獻策通過子午谷直取長安，但諸葛亮選擇了較為確實的迂迴路線。蜀軍先攻陷天水，並派出馬謖固守街亭。相對的魏軍則派出張郃前往迎擊。





蜀

按照諸葛亮的計劃攻陷天水之後，魏國的姜維就會前來投降。他可是在後來成為了諸葛亮繼承者的俊才，建議無論如何都要攻陷天水來獲得他。

不過，如果以諸葛亮路線來進行北伐的話，最後將可能被迫斬殺馬謖。這裡也和前述的魏延路線一樣，只要在舌戰中擊敗馬謖，就可以避免他犯下違反軍紀之罪。馬謖的智力高達87，而且還擁有「挑撥」「破論」等舌戰系的特技，可說是相當不好對付的強敵。如果珍惜他能力的話，就無論如何都要在舌戰中獲勝，阻止他在山上佈陣的想法。

都督 諸葛亮



統率	93
武力	37
智力	100
政治	98
魅力	92

都市 26 漢中

除了武力以外的能力都是蜀國中最強。因為是一品官的關係，能夠指揮到最多10個部隊這點可說是非常強勢。希望玩家可以幫助諸葛亮完成他那未能達成的北伐大業。

注目武將介紹

一般 蔣琬

都市 28 成都



本來雖然是適合內政方面的人才，但對五虎將中已經死去4人的蜀國來說，超過70以上的統率能力可說是相當貴重。而且因為擁有「提督」這項能力，要前進荊州時可以考慮他。

統率	74
武力	39
智力	85
政治	93
魅力	81

君主 劉禪

都市 28 成都

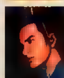


蜀國第二代皇帝。除了那令人不忍睹的能力外，特技也只有「酒豪」一項。總之就把內政・軍事都交給部下，先專心於自我鍛鍊吧。

統率	3
武力	5
智力	9
政治	4
魅力	64

一般 馬謖

都市 26 漢中



因違反軍紀招致大敗而遭到處斬。其智力在蜀國中僅次於諸葛亮。如果因事件而遭到處斬就太可惜了。

統率	64
武力	65
智力	87
政治	76
魅力	67

一般 趙雲

都市 26 漢中



五虎將軍的最後一人。身為能力高強的一品官，是少數能夠參予軍事面的將領。不過他那60歲的高齡實在令人擔心。

統率	91
武力	96
智力	75
政治	65
魅力	81

Event 【魏延的北伐】經由子午谷北上

魏延所提倡的是從漢中直接攻向長安的路線。在『演義』中他也曾向諸葛亮提出希望能率領5千精兵從子午谷北上的要求。雖說如果能在舌戰中擊敗諸葛亮，而進行這個路線的話就會難以得到姜維，但這仍可說是非常值得一看的作戰。



智力69，而且沒有任何舌戰系特技的魏延真的有辦法獲勝嗎？



『三國志X』的妻子們

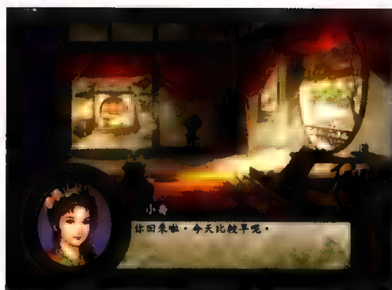
豐富三國志世界的武將妻子們。

在本作中，只有有名的武將能成為夫妻。

支撐豪傑們的女性

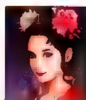
在本作中，會有像S6的張飛那樣，劇情開始時就有妻子的武將出現。也有像周瑜、孫策等，發生特殊事件的話，就能結婚的武將。幸運能取得妻子的武將，當回到「自宅」時，妻子會出來迎接。而在一點紅的女性武將祝融的場合，是由丈夫孟獲出門來迎接。跟妻子之間，可藉由「談話」「酒宴」等來提高親密度。也能像旅人或武將一樣，傳授特技或是教導某個都市的情報。

但是，能讓忙於內政或戰鬥累積的疲勞消除的妻子們，只有特定的少數武將才能擁有。而且有時在回家後，還會把丈夫辛苦掙來的金拿走。這時就要用寬容的心來忍耐。



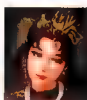
若有妻子的話，在所屬都市的自宅中可對話。偶爾也需要休息？

九位妻子們



貂蟬

呂布之妻。次漢朝司徒王允的養女，在暗殺董卓的「連環計」中擔任一角。



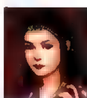
甄氏

曹丕之妻。原本是袁紹次男袁熙之妻。是後來魏帝曹叡的生母。



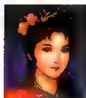
大喬

孫策之妻。是被譽為「閉花羞月」的美女。



鄒氏

張濟之妻。在丈夫張濟死後，跟隨姪子張繡，被利用來向曹操進行夜襲。



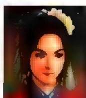
小喬

周瑜之妻。跟姊姊大喬一起被稱為二喬的美人姊妹。父親是江東的有力人士橋玄。



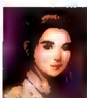
糜氏

劉備之妻。在長阪坡之戰時，將阿斗（後來的劉禪）託付給趙雲，然後跳井身亡。



孫尚香

劉備之妻。是孫權、孫策之妹，跟劉備乃是政治婚姻，但兩人生活相當的幸福。



夏侯氏

張飛之妻。跟張飛之間所生的女兒，後來嫁給劉禪成為皇后。



黃月英

諸葛亮之妻。頭腦聰敏，是個不輸給天下名軍師丈夫的發明家。



第二章

內政完全解析

富國強兵。掌握人事，預見勢力將來的發展而訂定政策。因此，必須將常使用的內政指令正確的加以理解並使用才行。

內政完全解析

・國力充實・

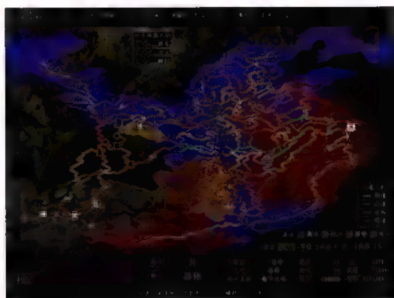
內政的概略

本章將對各戰略指令的功用與技巧等，從基礎到應用方面進行解說。要統一中國、成為天下的統治者，在平時就要能實行效率良好的政策，這一點非常重要。

只有深入了解內政之道者方能成為中國的霸主

要達成統一中國大陸這個目標，玩家可以選擇成為都督、太守或是一般武將為所屬勢力貢獻心力；不過成為君主，以支配全國50個都市為目標才是真正的王道。為了達此目的，首要工作就是備齊優秀的部下和精銳的部隊，強化己方勢力的軍備。

但是，想要靠毫無戰略、不斷興兵作戰的方式就取得中土的霸權是相當困難的。一個君主除了在戰場上的指揮能力之外，還需要優秀的政治手腕。內政的目的是為了維持軍勢，同時也是為了穩固自己的地盤，以獲取發展勢力所不可或缺的物資。因此內政的目標，便是任用優秀的人才，擴大城市的規模。



若不能大量的支配施政良好的都市，就不容易隨心所欲地實行政策。

■ 在不同身分之下實行內政的方針

在野

・為獲得特技經驗的修練
・為爭取名聲的手段

在野的情況下，所有內政的行實行的費用將全部由自己持有的資金中支出，而且就算提高內政值也無法獲得功績。因此，就把戰略指令當成是為了獲得特技經驗的修練或是爭取名聲的手段吧。此外，在野時可以實行戰略指令的地方，只有自宅所在的都市而已。

一般

・為爭取功績的手段
・為獲得特技經驗的修練

勢力所屬的武將，主要是以提高功績為目的而進行內政的。從接受任務時的選項當中，選擇適合武將能力或特技的內政吧。六品官以下的武將，就以可能被任命為太守的五品官為目標，紮實地提升功績吧。

太守

・都市方針的達成
・為防止「叛亂」的地盤整被

內政對於太守而言，主要目的是達成君主、都督所交付的都市方針。要在最短時間內有效率地完成任務，關鍵在於把握部下武將的能力與特技，並且將之適才適所的配置。另外，若是考慮到該都市發生叛亂的可能性，也應該把軍備的補強列入考慮的範圍。

君主・都督

・勢力的發展

對於君主或是都督而言，內政的主要目的就是為了擴大勢力而做的地盤鞏固。因此不只是侷限於勢力內，更應該將與其他勢力間的關係納入視野，並且確立包含外交、軍事方面的經營方針。看準各都市的狀況情勢與人才的配置將會是此階段的重點。

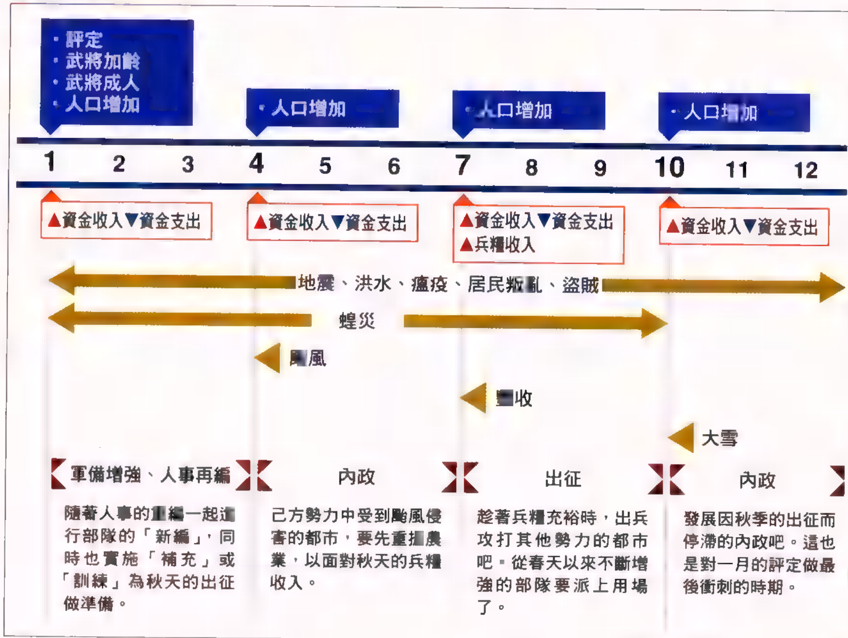
配合時節的政策方針

內政的實行，要考慮到遊戲中季節的交替與災害的發生的可能性(參考下表)

在1月的時候，可能會有成年的武將加入勢力成為部下，因此人事的重新編制與強軍備的增強適合在春天進行。另外，1、4、7月會發生作為勢力營運基礎的物資、金錢的收支，也是很重要的時期。各個都市的收支是以季節變換前一天的內政值來決定的，因此3、6、9、12月就是提升商業值得時間了。還有，除了兵糧收入的7月之外，在6月進行農業也是可以的。

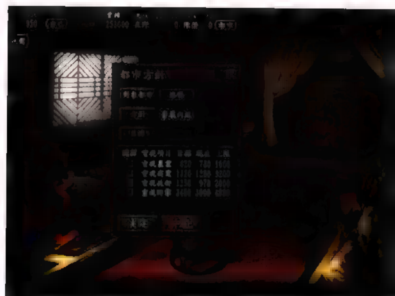
順帶一提，若是打算進攻其他勢力的都市，則是剛有收入之後，有多餘兵糧可以分配到戰爭上的秋季最為適合。

■ 政策行事曆



獻納方與接受方

身分為太守的武將所統治的都市，必須將收入的5%以獻納的形式呈上給所屬軍團的都督(君主)。另外，臣屬於其他勢力也是一樣，要將收入的10%那獻給宗主勢力。



君主和都督也別忘了發展編[illegible]在自己軍[illegible]內的直轄都市內政。

內政值的解析

內政值代表了一個都市的特徵與發展的程度，玩家可以在此了解各個內政值有何意義。

各內政值的所有影響力

在情報畫面中，可確認各都市的發展程度及物資保有量等內政數值。內政數值，乃是表示都市之收入支出、災害發生率、戰鬥中城門防禦力等的重要項目。於是內政數值，便會因玩家的行動或時間經過而不斷的改變。

在此，將各數值的意義及其影響的「相關項目」整理出來。而會造成各數值上升、下降的原因則列在「上升項目」與「下降項目」中，並整理在下表。請配合所屬勢力之君主、都督所給予的方針，或是玩家自己所選擇的政策，來採取最適當的命令與行動吧。

■ 內政值的所有影響項目

人口

關連項目

- 治安值高則人口容易增加
- 有義舍則人口容易增加
- 人口一增加治安就減少
- 人口低於1萬就無法新編、擴充

上升項目

- 每一季的人口增加
- 部隊的再編

下降項目

- 部隊的新編、補充
- 瘟疫、地震、洪水的發生
- 居民反亂

資金

關連項目

- 商業值越高則資金收入越多
- 人口越多則資金收入越多
- 都市所屬的據點上若是有敵方勢力的關卡、陣營、碉堡、要塞，資金的收入就會變少。

上升項目

- 每一季的資金收入
- 資金的「輸送」
- 用「探索」發現金錢
- 在金庫進行「借金」
- 實行「兵糧賣出」
- 特定的「裁決」成功
- 來自編制軍團內的都市的獻納
- 來自臣屬勢力的獻納
- 來自其他勢力的贈送

下降項目

- 戰鬥、戰役的攜行資金
- 給武將的薪俸
- 發生盜賊作亂
- 實行「兵糧買進」
- 任務的命令
- 資金的「輸送」
- 實行「褒美」
- 對其他勢力「贈送」
- 對軍團長或宗主的獻納
- 特定的裁決

兵糧

關連項目

- 豐收帶來的兵糧收入增加
- 若有「穀倉」則蝗災發生時兵糧不容易減少
- 農業值越高兵糧收入越多
- 人口越多兵糧收入越多
- 都市所屬的據點上若是有敵方勢力的關卡、陣營、碉堡、要塞，兵糧的收入就會變少。

上升項目

- 秋季的兵糧收入
- 兵糧的「輸送」
- 實行「兵糧買進」
- 特定裁決成功

下降項目

- 每天支付給士兵
- 兵糧的「輸送」
- 實行「兵糧賣出」
- 戰鬥、戰役的攜行兵糧
- 在戰役中留駐在都市中的部隊的補給
- 裁決失敗，發生盜賊作亂

農業

關連項目
- 內政值高的武將或是修得農業特技的武將容易使農業的內政值提昇

上升項目
- 實行或下令進行「農業」指令
- 特定裁決成功

下降項目
- 蝗災、颱風、洪水的發生
- 居民叛亂的發生
- 在都市進行市街戰

商業

關連項目
- 內政值高的武將或是修得商業特技的武將容易使商業的內政值提昇

上升項目
- 實行或下令進行「商業」指令
- 特定裁決成功

下降項目
- 居民叛亂的發生
- 在都市進行市街戰

技術

關連項目
- 規模在"大"以下的都市，當技術達到最大值時，就可以實行增築
- 兵器的開發還有造船都需要一定的技術
- 知力值高的武將或是修得技術特技的武將容易使技術的內政值提昇

上升項目
- 實行或下令進行「技術」指令
- 特定裁決成功

下降項目
- 在都市進行市街戰

防禦

關連項目
- 武力值高的武將或是修得改修特技的武將容易使得改修的內政值提昇

上升項目
- 實行或下令進行「改修」指令
- 特定裁決成功

下降項目
- 其他勢力所進行的「破壞」計謀成功
- 颱風、洪水的發生
- 在都市發生壓制戰
- 在發生城門戰、市街戰的都市，讓城門或政廳遭受攻擊
- 戰役中讓都市受到攻擊

治安

關連項目
- 統率值高的武將或是修得治安特技的武將容易使得治安的內政值提昇

上升項目
- 實行或下令進行「改修」指令
- 特定裁決成功
- 若是在都市所屬的據點建設碉堡、要塞，每個月的治安就會上升

下降項目
- 其他勢力所進行的「煽動」計謀成功
- 實行或下令進行「農業」、「商業」、「技術」、「改修」等指令。
- 在都市發生壓制戰、市街戰、攻城戰
- 地震的發生　・居民反亂的發生
- 發生盜賊作亂
- 陳情累積到10以上

CHECK 戰略指令會有被中斷的時候

實行戰略指令的時候，從著手進行到出現成果最少需要10天的日數。

但是在戰略指令進行的當中，若是該都市被其他勢力或是盜賊侵犯，在該都市內進行的所有任務將強制被中斷。這時候，就無法得到在中斷之前花費的時間所應得的成果，而已投入的資金也將無法收回。

尤其是已修得相關特技的武將在實行指令的時候，為了得到最好的成果，最多可以花費50天來進行工作，不過要是在快完成的時候就被中斷掉，之前所花費的的時間都將徒勞無功。

因此，平時就要勤於確認都市周邊的其他勢力動向為何，這一點一定要謹記在心。

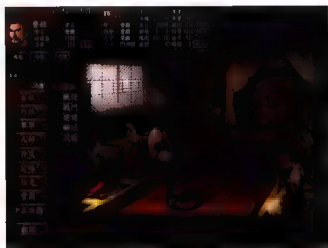
戰略指令的解析

內政指令關係到玩家的行動，以及所屬勢力的將來。要好好理解各個指令的功用，以及隨著身份的不同，可以實行的指令種類有哪些不同。

決定勢力經營方針的多樣命令

在各個都市可以實行的戰略命令，可以分為在宮殿執行的的指令，以及在都市的設施內所進行指令兩大種類。

在此將這些指令分為宮殿指令與設施指令，同時也將針對武將在不同身分下與指令的關係，以及應用技巧等方面進行解說，使玩家可以理解各個指令，以成為不論何種狀況均能應對自如的優秀君主。



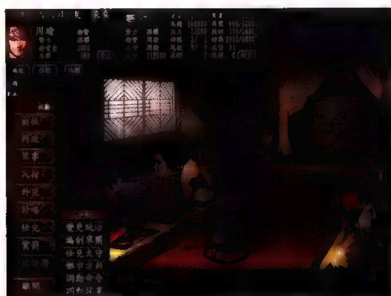
玩家所扮演的武將身分越高，可以實行的指令就越多。

宮殿指令的功用與解說

宮殿指令主要是決定一些與都市或勢力營運相關的命令，其中以在政廳可以實行的指令特別重要。為了達成個都市的政策方針，在此要配合武將的能力，下達各式各樣的命令。

除此之外，如果玩家扮演的武將身分為一般武將，宮殿就會變成提議自己想進行的指令的場所。為了提高在所屬勢力中的身分，就多提議實行自己擅長的指令吧。

順帶說明，宮殿的指令中，包含了像「裁決」、「金庫」等等需要特定的身分才能實行的指令，所以請參考P42以後的說明，以了解箇中不同。



玩家扮演之武將的身分若是在太守以上，就可以在宮殿內下令進行許多的指令。



武將的身分為在野武將時，可以到欲加入勢力的都市裡的宮殿，提出「仕官」的申請。

建設在都市中之特殊設施的功用

所有的都市均可以建設3種對應不同都市規模的特殊設施。特殊設施中，有的可以在發生天災時減少所造成的損失，也有的像兵種的新編、船艦、兵器等等可以配備，也有可以獲能力經驗的設施等等，有著許多不同的功用。在不同的都市，可以建設特殊設施的都市規模與設施的種類也不同，請參考下表。支配可以建設有用設施的都市也是很重要的戰略之一。

■ 特殊設施與建設都市的規模

設施	規模	都市
步兵編制所	中	南皮、平原、下邳、許昌、壽春、建寧、宛、新野
	大	陳留、天水、梓潼、上庸、長沙、會稽
	巨	汝南、江州、江夏、桂陽
騎兵編制所	中	襄平、北平、晉陽、上黨、安定、武威、西平
	大	—
	巨	—
弓兵編制所	中	汝南、天水、武都、江夏、零陵、武陵
	大	襄平、薊、上庸、[illegible]、河內、漢中、永安、雲南、南海
	巨	廬江、武威、宛
象兵編制所	中	—
	大	永昌
	巨	—
藤甲製造所	中	雲南
	大	建寧
	巨	—
蠻兵編制所	中	建安、交趾
	大	武陵
	巨	—
突騎編制所	中	—
	大	北平、武威
	巨	上黨
造船所	中	廬江、永安、上庸、江陵、建業、吳、柴桑
	大	—
	巨	—
兵器製作所	中	陳留、江州、永昌、桂陽
	大	平原、壽春、新野、建安
	巨	—
技術開發所	中	—
	大	南皮、晉陽、西平、武都、江州、宛、江夏、建業、柴桑
	巨	許昌、安定、漢中、江陵
統率學問所	中	小沛、梓潼
	大	北海
	巨	—
武力學問所	中	薊
	大	襄陽
	巨	北海
智力學問所	中	洛陽、襄陽
	大	小沛
	巨	—
政治學問所	中	北海、會稽
	大	—
	巨	小沛
太學	中	—
	大	洛陽
	巨	薊、梓潼、會稽
交易所	中	一河內、長安、成都、雲南
	大	鄴
	巨	濮陽
大商家	中	鄴、濮陽、長沙
	大	長安、成都
	巨	—
防洪設施	中	—
	大	下邳、廬江、桂陽
	巨	襄平、晉陽、雲南、永昌、新野、上庸、零陵、柴桑、南海、交趾
穀倉	中	—
	大	汝南、安定、江陵、零陵
	巨	北平、[illegible]、河內、天水、西平、武都、建寧、武陵、建安
義舍	中	漢中
	大	許昌、交趾
	巨	南皮、下邳、洛陽、襄陽、吳
醫院	中	—
	大	吳
	巨	平原、壽春、長安、永安、長沙
觀星亭	中	—
	大	—
	巨	鄴、成都、建業

宮殿 指令

政廳 裁決 謀反 金庫 外交 仕官 面會

出陣 內政 軍事 人材 外交 計略 任免 賞罰

在宮殿可以實行的指令，可以分為政廳、裁決、謀反、金庫、外交、仕官、面會7個種類，其中「外交」要在其他勢力之君主、都督的根據地，同時還要君主、都督在宮殿裡的時候才能實行。另外，「面會」則是只要該都市所屬的武將在宮殿裡，不論哪個都市皆可實行。

還有，政廳指令只有玩家所扮演的武將所在之都市才可以進行，但是要記得，有些指令在某些身分之下無法實行、或者是只能提議。各個指令可以實行的身分整理如下，當身分改變時要好好確認。

政廳指令與實行身分

政廳指令	指令	實行身分	解說
出陣	戰役	君主、都督'、太守、一般	以一個地方為戰場發動大規模戰爭
	戰鬥	君主、都督'、太守、一般	攻佔己方勢力以外的都市、據點
	建設	君主、都督'、太守、一般	在據點建設工作物
	輸送	君主、都督'、太守、一般	將資金、兵糧、部隊往都市運送
	流浪	君主	放棄所有支配的都市，組織流浪軍
內政	農業	君主、都督'、太守、一般	提昇都市的農業值
	商業	君主、都督'、太守、一般	提昇都市的商業值
	技術	君主、都督'、太守、一般	提昇都市的技術值
	改修	君主、都督'、太守、一般	提昇都市的防禦值
	治安	君主、都督'、太守、一般	提昇都市的治安值
	增築	君主、都督'、太守、一般	提昇都市的規模※1
軍事	新編	君主、都督'、太守、一般	編成新的軍隊
	補充	君主、都督'、太守、一般	增加部隊的士兵數
	訓練	君主、都督'、太守、一般	提昇部隊的訓練、士氣
	兵器	君主、都督'、太守、一般	開發兵器配備給部隊
	造船	君主、都督'、太守、一般	建造船艦配備給部隊
人材	探索	君主、都督'、太守、一般	探索都市中未發現的武將
	登用	君主、都督'、太守、一般	錄用其他勢力的武將或在野武將※2
外交	贈送	君主、都督'、一般	贈送金錢給其他勢力以提昇友好度
	和睦	君主、都督'、一般	向敵對勢力提出和睦
	同盟	君主、一般	對其他勢力提出同盟
	毀約	君主、一般	毀棄與其他勢力的同盟、臣屬關係
	勸降	君主、都督、一般	勸告其他勢力使其臣屬或投降我方
	從屬	君主、一般	對其他勢力提出臣屬、投降
計略	諜報	君主、都督、太守、一般	調查其他勢力的都市或是空白都市的情報
	煽動	君主、都督、太守、一般	降低其他勢力都市的治安值
	破壞	君主、都督、太守、一般	降低其他勢力都市的防禦值
	流言	君主、都督、太守、一般	降低其他勢力武將的忠誠值
	內應	君主、都督、太守、一般	對其他勢力的武將提出倒戈的請求
	二虎	君主、都督、太守、一般	降低其他勢力之間的友好度
任免	統治變更	君主、都督、太守	將兩個都市中的武將全部交換
	軍團新設	君主	任命武將成為都督，委任其統治複數都市
	軍團編成	君主、都督	提議更改、變改軍團所轄的都市之編制
	軍團方針	君主	提議、命令都督所委任的軍團之方針
	太守任免	君主、都督	任免支配都市的太守
	都市方針	君主、都督	變更或設定都市的方針
	異動命令	君主、都督	變更一般武將所屬的都市
	異動提案	都督、太守、一般	提議變更一般武將所屬的都市
賞罰	褒美	君主、都督、太守	賜與部下武將金錢以提高忠誠度
	授與	君主、都督、太守	賜與部下武將道具以提高親密度
	沒收	君主、都督、太守	沒收部下武將持有的道具
	追放	君主	將部下武將趕出己方勢力
任務中止	一	君主、都督、太守	中止現在進行中的任務，使其回到所屬都市

※ 實行身分中的黑字代表可實行的身分，藍字代表可提議的身分。

※ 1只有在都市的技術達到增築的條件時，才可以實行或提議

※ 2只有親密度在面識以上、或是已經完成諜報的都市裡的武將才能作為對象。

政廳

出陣

臨機應變地實行戰略

出陣這個指令主要是用來擴大版圖的，此外，也可以活用「運輸」等指令來達成勢力內物資的相互補給。

其中有關「戰鬥」和「戰役」的指令，在P70之後有詳細的說明。每個指令對於對外侵略或是防衛勢力範圍都是不可或缺的，這些也可以說是本遊戲的精華，如果武將的身分為都督或是君主，應該就會頻繁地使用到這些指令。還有各「出陣」指令的特徵整理如左表。

順便一提，唯有君主才可實行的「流浪」是個很難掌握使用時機的指令，玩家可以把它想做是當己方勢力的周圍都被敵方勢力包圍，陷入困境的時候，用來逃出包圍追求新天地的避難指令。

出陣指令一覽

戰役

不同勢力間為了爭奪某■地方的■權而興起的大規模戰爭。一但下令進行戰役，就無法反悔了。在發生戰役的地方擁有支配都市的勢力之中，有任何勢力勝出成為霸主之前，戰役是不會結束的。

戰鬥

以支配其他勢力的都市、據點或是攻擊敵方軍勢為目的的部隊之間，可以進行戰鬥。有野戰、市街戰、城門戰等5種不同的型態，在遊戲中為最常見的。

建設

以在各都市周邊的據點建設關卡、陣營、碉堡、要塞等工作物為目的，派遣軍勢的指令。要強化個據點的工作物，只要反復的進行「建設」，照著陣營→碉堡→要塞的順序增強即可。

輸送

用來在己方勢力的都市之■，運送資金、兵糧、部隊的指令。當連結欲輸送的都市間之道路被其他勢力的支配都市或據點分隔時，■無法成為輸送的對象。

流浪

只有在身分為君主時才可以實行。實行後將會放棄己方勢力所支配的所有都市，成為流浪軍。這時候可以從根據地都市帶走從軍武將與部隊、資金、兵糧。此外，實行這個指令的君主名聲會大幅下降。

政廳

內政

為了實現政策而下達命令

在政廳所進行的內政，依玩家武將的身份不同，有著不同的功能。

身分為君主、都督、太守的時候玩家就是下命令的一方，為了達成目標而對同一個都市中的武將下達命令。另一方面，若是身分為一般武將，則是為了建立功績、發展勢力等目的，依據武將的適性向上提議進行內政。若提案被上級認可，就會到都市設施去執行任務。

此外還要記得，從下達命令到部下回來報告成果為止，加上工作日數與移動日數，總共要多花上將近20天左右。另外，在接受任務的時候，每個指令都有既定的目標值(參考下表)。若是可以一開始就知道任務的目標值，就可以配合自己的能力值提出適合的提議了。

還有，在以都督、太守的身分下達命令的情況下，根據執行任務的武將的執行成果，都督與太守也可以獲得功績。請參考P38，適才適所地下達各種命令。

任務達成目標一覽

項目	目標值		關連能力	能力別上升基準			
	初級	上級		20	40	60	80
農業	8	12	政治	3	6	10	13
商業	8	12	政治	3	6	10	13
技術	8	12	智力	3	6	10	13
治安	3	5	統率	1	2	3	5
改修	85	125	武力	33	66	100	133
新設	1,700	2,000	魅力	1,258	1,574	1,856	2,175
補充	1,700	2,000	魅力	1,246	1,585	1,868	2,197
訓練	30	45	統率	12	24	36	48

政廳 軍事

為了編制精銳部隊

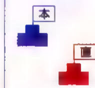
能參加一場戰鬥的軍勢，固定只有敵軍和我軍各2個軍勢而已，而一個軍勢最大編制為10個部隊。

在戰場上，重要的要素除了出征武將的能力與特技之外，還有編制在軍勢中部隊的兵種、經驗與士氣。

因此，最好將精銳的部隊配置於處於前線的都市。玩家扮演的武將身份為君主或都督時，在根據地進行部隊的「新編」、「補充」或「訓練」之後再進行「輸送」比較有效率。另外在左圖中說明了將船艦、與兵器配備給特定部隊的步驟，當玩家要將精銳部隊集結到前線的時候，可以照著此步驟有效率的進行輸送與編制。

將船艦、兵器配備給特定部隊

STEP 1 從根據地、直轄市輸送部隊



由於要讓欲配備船艦、兵器之部隊的所屬都市成為輸送的起點，因此如果該都市有任命的都督或太守，就要先用「任命」將他卸任。



STEP 2 在擁有造船所、兵器製作所的都市進行配備



從根據地派遣武將到擁有造船所、兵器製作所的都市，實行「造船」、「兵器」。



STEP 3 將配備船艦或兵器的部隊輸送到指定都市



將配備船艦或兵器的部隊「輸送」到欲配屬都市，輸送後別忘了用「任免」任命輸送起點之都市的都督或太守。

政廳 人事

明辨容易「登用」的武將以及探索的要領

在「人事」指令中，可以下令進行「登用」與「探索」。「登用」可將諜報後都市的武將或是親密度在「面識」以上的武將為對象。另外，若是交給部下去進行，則會自動去尋找與君主相差較少並且忠誠度高的武將。此外，在野武將也有容易登用的傾向。

順便說明，在「探索」時不要只以一個都市為對象，應該要盡量大範圍地派遣武將效果較好。原因是如果把一個都市中未發現的武將全部找出來，在同一個都市中就找不到武將，任務就無法達到「大成功」的結果了。



與司馬徽談話，可以問出與本人相性最接近的未發現武將之名字與居住都市。



在「探索」中，若是發現武將就是「大成功」、發現資金則是「成功」，除此之外的成果都算是失敗。

政廳 外交

避免外交失敗的重點

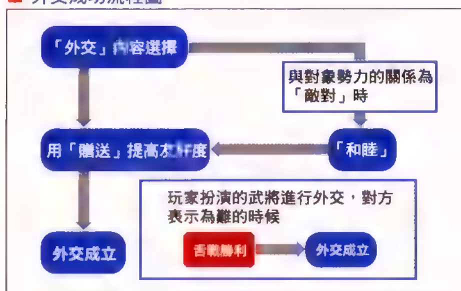
「外交」有兩種方式，一種是命令都市裡所屬的武將實行，另一種是玩家扮演的武將親自造訪其他陣營的根據地。外交成立為止的流程整理如左表。

順帶說明，前者的成功與否主要取決於派遣去交涉的武將能力，另一方面，後者的場合中，如果事先與對方的都督或君主進行交流，提升親密度的話，交涉的成功率也會提高。還有，就算對方對外交表示為難（P50），也可以藉由在舌戰中獲勝來挽回局面。若是想要確實的交涉成功，後者是比較保險的方式。

另外，如果對象勢力的親密度為「敵對」的話，就只能實行「和睦」或是「毀約」而已，這一點要特別注意。當勢力之間的友好度為「敵對」時，對方就會將我方當成攻打的目標，頻繁地派出軍勢來犯。如此一來我方就很難順利的進行戰略。因此要對鄰接的勢力定期的實行「贈送」，常保友好度在「中立」以上，這樣才會比較安全。

還有，當玩家扮演的武將身份為君主，而其他勢力前來進行外交交涉時，都市所屬的武將們會很快的召開對此交涉的評議，這時候如果玩家沒有在其他勢力外交使者到達後據點都市後的10天內，回到政聽的話，就會變成放棄這次的外交了。

■ 外交成功流程圖





當其他勢力前來進行「同盟」、「勸告」、「從屬」的交涉時，會在事前與都市所屬的武將們進行事前評定。

CHECK 用「從屬」避免失去都市

「從屬」一旦成功，與對象勢力的主從關係就會成立，與「和睦」相同的，對己方勢力攻打中的軍勢將會撤退。雖然一般來說要盡量避免臣屬於其他勢力，但是在難以擊退對方的時候，為了保住都市，加入特定勢力的庇護之下反而是比較好的策略。一旦重建勢力後，再實行「毀約」與對方一決雌雄吧。



「從屬」的話，就必須在每一季向宗主勢力獻納。

攻略 **計略**

情報收集為「計略」的基本

在6種類的「計略」之中，使用機會最多的應該就屬「諜報」了（對應諜報等級所得的情報內容可參照左表）。在戰鬥的時期，如何獲得更多對方的情報在戰略上是非常重要的。在攻打其他勢力的時候，若能事先掌握目標都市與其周邊都市的兵力與所屬武將情報，就可以配合狀況進行作戰或是軍勢的編制。

另外，同時實行「煽動」與「破壞」，事先降低攻打目標的內政值也是很有效的戰略。

除此之外，要降低敵方勢力武將的忠誠度，使其在戰鬥中「倒戈」，破壞敵人內部團結，只要實行「流言」和「內應」就可以了。關於「流言」和「內應」的活用方式則整理如下表。尤其是「內應」，由於在戰鬥中實行同名的指令，可以獲得非常高的效果，因此建議玩家一定要好好利用。

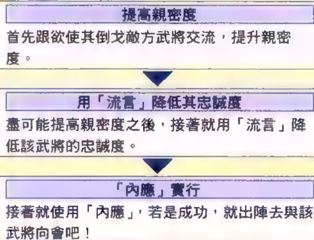
順待說明，若是資金和人才方面有餘力，就要經常對其他勢力實行「二虎」的計略。我方若是趁著其他勢力相爭之際整頓軍備，就可以輕而易舉的在其他勢力疲弊之時坐收漁翁之利。

■ 諜報段階判明資料

諜報段階	都市情報
×	勢力、軍團、太守
△	現役、在野、人口、資金、資金收入、資金支出兵糧收入、各內政值、設施
○	部隊、兵力、兵糧支出、流浪軍
◎	都市方針

CHECK 作戰成功的流程

「內應」若是成功，在戰場上遇到該武將的時候，就可以實行「倒戈」的計謀。實行此計之後，該武將就會倒戈到己方陣營來，可以作為己方的部隊來運用。順帶說明一下，要讓作為前提條件的「內應」成功，先以「流言」降低其忠誠度是很重要的。將多數的計謀組合起來，以收到更好的戰果吧。


■ 內應成功流程圖

提高親密度
首先跟欲使其倒戈敵方武將交流，提升親密度。

▼

用「流言」降低其忠誠度
盡可能提高親密度之後，接著就用「流言」降低該武將的忠誠度。

▼

「內應」實行
接著就使用「內應」，若是成功，就出陣去與該武將向會吧！

CHECK 戰場上的「倒戈」

若是在戰鬥中讓敵軍勢的武將倒戈到我方，就可以讓敵方部隊的士氣降低。另外由於敵方部隊減少，而我方部隊增多，一消一長之下戰鬥就會變得更有利了。

不過，就算約定要倒戈的武將參加戰鬥，若對方是敵方軍勢長的話就無法實行「倒戈」。



首先要尋找忠誠度低，看起來很容易倒戈的武將。

政廳 任免

看清大局決定方針

「任免」的指令，在身份為君主會是都督時就可以實行。若是成為太守或都督，就可以將自己軍團所屬都市的「都市方針」任命改該都市的太守。另外，若是身為君主，就可以將「軍團方針」下令給自勢力的整個軍團。

位在前線的都市，最好以「防禦重視」為優先的考量。由於防禦力提高到最大之後，接著將方針變為「攻佔都市」的話，比較容易優先實行部隊的「新編」與「補充」，軍備就會比較容易充實了。另外，在「軍團編制」之際，如果將是相鄰的都市編為軍團，那麼在給予攻打其他勢力的方針時，軍團內的都市就比較容易派援軍相互支援，造成連攜。

還有不論在哪種狀況下，都不能只是提高各都市或軍團的的農業、商業或都是規模，要斟酌周邊勢力的狀況並考慮到未來的展望，給予適當的方針。

■ 方針達成時的功績（期限內）

方針		獲得功績
都市方針	攻佔都市	1,000
	發展內政	※
軍團方針	攻佔地方	3,000
	攻佔州	2,000
	攻打勢力	2,000
	攻佔都市	1,000

※達成目標值為止的內政值與超過目標值的內政值（防禦則為1/10）的合計值。

■ 超過期限時的獲得功績基準

方針		延遲日數	獲得功績
都市方針	攻佔都市	30	700
		90	100
		180	0
		360	0
軍團方針	攻佔地方	30	2,875
		90	2,625
		180	2,250
		360	1,500
	攻打州、勢力	30	1,833
		90	1,500
		180	1,000
		360	0
	攻佔都市	30	833
		90	500
		180	0
		360	0

※超過期限後每延遲一天，達成時的功績會逐漸降低。

CHECK 都督、太守死亡時的人事

如果被任命為都督或太守的武將死亡，其各自的根據地人事將會變動。

都督若死亡軍團將會解散，編制在該軍團中的所有都市與所屬的武將，都會變為第一軍團所屬。這時候，已死的都督根據地與直轄市會變成君主直轄市，該都市的武將還會直接移動到君主的根據地。還有，編制在該軍團中有太守的都市會變成第一軍團所有，而都市方針也會變成「委任」。另外太守死亡的都市將會變成君主直轄市，該都市的所屬武將將會移動到君主根據地。

玩家扮演的武將身份為君主，而己方勢力的都督或太守死亡時，要趕快進行人事重編，以免延宕了政策的實行。

政廳 賞罰

操控武將的忠誠度

「賞罰」只有在身份為君主、都督或太守時才可實行。

用「褒美」可以一個月給予忠誠度未滿90的武將一次金錢，該武將的忠誠度會對應相性差與義理而提升。

另外，用授與則是根據給予的道具價值來提升忠誠度，因此對於忠誠度不易提升的武將，只要給予高價值的道具應該就可以籠絡。此外，若是持有道具的武將死亡，則他的道具將會被他的兒女繼承。若是該武將膝下無子，道具就會遺失或是被賣到大商家。若是重要的道具，也可以用在武將壽命將盡前將道具「沒收」這樣的手段來保留。

裁決

理解陳情內容與裁決所造成的效果

玩家的身份若為君主、都督或太守，就可以在宮殿實行「裁決」。用「裁決」會花費10天的時間來解決都市居民的陳情，同時也可以得到提升聲升值與內政值的成果。此外，陳情的發生條件與內容，以及「裁決」的成功或失敗時的結果如下表所示。

順帶說明，在實行「裁決」的時候，如果回絕民眾的陳情，玩家武將的名聲將會降低1至6點。在名聲尚低的的時候，最好努力解決陳情的事件。另外，如果都不進行「裁決」，讓陳情的件數累積超過10件，都市的治安值將會每隔一定的日數下降一次，要注意這一點。

■ 陳情一覽表

陳情	主要的發生條件	必要物資	結果	
投資商人	都市的資金達到1000以上	(1)大約都市資金的10% (2)大約都市資金的20% (3)大約都市資金的30%	成功	(1)獲得投資資金40%的純益 (2)獲得投資資金50%的純益 (3)獲得投資資金60%的純益
			失敗	損失所有的投資金
將兵糧轉讓給商人	都市的兵糧達到10000以上	(1)大約都市兵糧的10% (2)大約都市兵糧的20% (3)大約都市兵糧的30%	成功	(1)獲得轉讓兵糧20%的純益 (2)獲得轉讓兵糧140%的純益 (3)獲得轉讓兵糧260%的純益
			失敗	損失所有轉讓的兵量
布施兵糧	都市的兵糧達到15000以上	(1)兵糧5000 (2)兵糧10000 (3)兵糧15000	成功	(1)名聲上升1 (2)名聲上升2 (3)名聲上升3
			失敗	—※1
治水工程	都市的資金達到1500以上 都市的農業未達上限	(1)資金500 (2)資金1000 (3)資金1500	成功	(1)～(3) 農業值提升投資資金的10%
			失敗	損失所有的投資金
研究費用的融資	都市的資金達到1500以上 都市的技術未達上限	(1)資金500 (2)資金1000 (3)資金1500	成功	(1)～(3) 技術值提升投資資金的10%
			失敗	損失所有的投資金
擴大市場	都市的資金達到1000以上 都市的商業未達上限	資金1000	成功	商業直提升100
			失敗	—※1
改修城牆	都市的資金達到1000以上 都市的防禦未達上限	資金1000	成功	防禦值提高500左右
			失敗	損失所有的投資金
街道的整修	都市的資金達到1000以上	資金1000	成功	名聲提升1～4
			失敗	—※1
警衛的強化	無	無	成功	治安提升10
			失敗	—※1
志願兵	都市的士兵數在1萬以下，並且有未接獲任務的部隊。※2	無	成功	士兵是提升1000，經驗、士氣提升20
			失敗	—※1

※1 表示不會裁決失敗的陳情
※2 會選擇那個部隊是由亂數決定

CHECK

「裁決」與武將的功績、經驗

進行「裁決」可以獲得比花10天進行內政更好的成果。

舉例來說，進行「擴大市場」可以藉由投資1000的資金使商業值提高100。

而實際上進行內政的場合，就算由智力100的諸葛亮投資500花費10天去實行「商業」，也只能提升45左右的商業值。就算是諸葛亮在同樣的條件下進行兩次內政，單是算花費的時間就多浪費10天了。

但是，「裁決」並不會提升武將的經驗功績，因此在經驗與內政值提升速度間的取捨常常令人煩惱。

另外，「裁決」所使用的資金與兵糧並不是來自統治者所持有的，而是從根據地所保有的資金與兵糧中來支出。

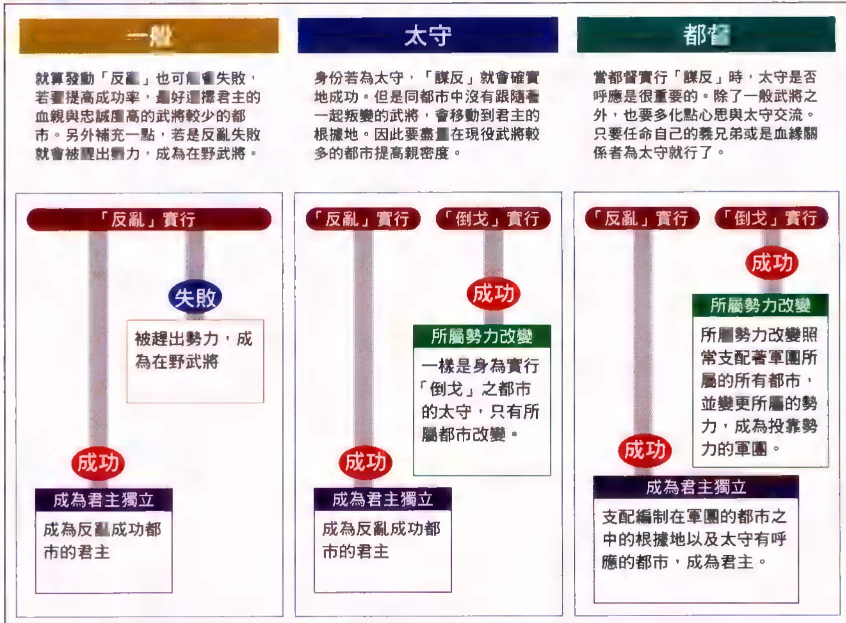
謀反 在實行之前要先做好萬全的準備

玩家扮演的武將身份如果為都督、太守或是一般武將，就可以在宮殿實行「謀反」。身份為一般武將只能實行反亂，而太守與都督則是以實行「倒戈」。各種身份實行謀反的的流程如下表所示，希望玩家在實際進行的時候能參考一下。

不論是在什麼情況進行謀反，事先多籠絡一些容易呼應自己叛變的武將都是非常重要的。

另外，在謀反時容易跟隨自己的武將，為同一個都市所屬的父子、兄弟、配偶、義兄弟等，親密度容易提高的武將。若是打算「謀反」，就積極地與這些武將交流，做好準備工作吧。

■ 各種身份的謀反流程



金庫 出入金的系統與使用時機

君主、都督與太守可以進行將統治都市的保有資金挪為自己持有資金的「出入金」，玩家可以把這個當作用來在大商家買道具的資金。雖然就算是濫用也不會受到任何懲罰，不過還是要注意別因此影響到指令實行的費用與戰費了。



當實行指令的費用不足時，掏腰包出來補足也是在上位者的職責之一。

外交
以直接外交提高效果

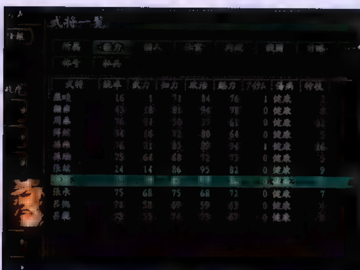
在身份為一般武將而接受外交任務時，以及身為君主的武將，可以在其他勢力君主根據地的宮殿實行「外交」。這時實行的「贈送」與「毀約」等指令幾乎會確實地成功，但是其他外交指令則可能會發生舌戰（參考下面敘述）。



為了讓煩惱於判斷的君主接受意見，有時會發生舌戰。若是取得勝利，就可以使交涉成功。

CHECK 外交時發生的舌戰

在與其他勢力進行「外交」時發生的舌戰之對手，將會是對方勢力的根據地中智力最高的現役武將。若是有修得「軍師」特技的武將，則會從這些武將中選出智力最高的。沒有舌戰係特技的武將，應該會很難達成「外交」的任務。



成為軍師的武將，一定都是智力70以上的強敵。

仕官
認清與任官勢力君主間的相性

當提出「仕官」的時候，最應該注意的就是與該勢力的君主之間的個人相性。玩家與君主之間的相性差異越小，越容易提升親密度，提議也更容易被採納。其帶來得結果就是玩家武將的功績容易提升，也比較容易從一般武將升到太守，然後再升到都督。

除此之外，選擇相性差較小的君主也有別的用意。那就是發起「謀反」的時候較容易得到呼應的人。（參考P49）。在同一個勢力內，基本上相性差較小的武將有容易聚集在一起的傾向。也就是說，跟玩家扮演的武將相性較好的武將也會聚集在玩家身邊。至於相性的好壞，可以參考「演義」或列傳，調查一下武將間的交友關係。

面會
與能力高的武將用「面會」來交流

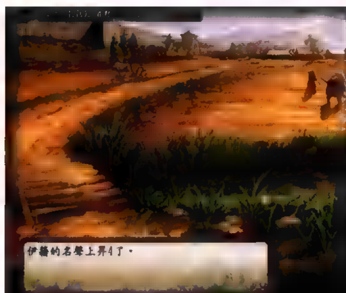
在任何一個有勢力支配都市之宮殿，都可以實行「面會」。「面會」這項指令，不管武將的身份為何都可以實行，只要是所屬於該都市並且在宮殿中的武將，都可以作為面會的對象。但是，玩家的身份為太守、一般、或是在野時，若是名聲太低，有時候對象也會不願意見面。

補充說明，不論在那個都市，君主、都督、太守大多是在宮殿裡面。如果欲交流的武將為這三種身份的話，即使不常常跑去設施裡找，也可以確實的進行交流。當身份為都督而策劃發動「謀反」時，事先打好與太守間的關係很重要，不過只要用活用上述的技巧就可以有效率的提升親密度了。

設施指令

用都市指令整頓內政與軍備

在都市的設施裡，可以實行各種不同的指令以提升內政值。順帶說明，身份為在野的武將時，只能在自宅所在的都市；而一般武將只能在所屬的都市才能實行這些指令。



身份為在野武將時，實行內政的目的為名聲與經驗的獲得。

此外，身份為一般武將時，在所屬都市的政廳接受的任務，會移動到都市設施去實行。這時候，雖然根據不同任務會規定達成目標的期限，但是不管在多短的時間達成目標，獲得的功績也不會變多。要記住功績是根據實際達成的成果，比起給予的目標值超出多少而變化的。（參考下表）



身為都督、太守或一般武將時，取代名聲而得到的是功績。

獲得功績的基準

農業、商業、技術

達成目標：8 期限：100天的場合

上升內政值	達成成果	功績
40	目標大幅達成	240
8	目標達成	80
5	目標未達成	25

※比達成期限每慢一天，獲得功績減少10

治安

達成目標：3 期限：100天的場合

上升內政值	達成成果	功績
20	目標大幅達成	340
3	目標達成	85
2	目標未達成	30

※比達成期限每慢一天，獲得功績減少10

改修

達成目標：85 期限：100天的場合

上升內政值	達成成果	功績
160	目標大幅達成	120
85	目標達成	82
60	目標未達成	30

※比達成期限每慢一天，獲得功績減少10

能力別的內政值上升基準（資金100實行10天的場合）

農業、商業、技術

政治	上升內政值
100	16
90	15
80	13
70	11
60	10
50	8
40	6
30	5
20	3
10	3

治安

統率	上升內政值
100	6
90	5
80	5
70	4
60	3
50	3
40	2
30	1
20	1
10	1

※發現間諜時治安上升值加5

改修

武力	上升內政值
100	166
90	150
80	133
70	116
60	100
50	83
40	66
30	50
20	33
10	30

在「兵舍」擴張、整備軍備

在「兵舍」可以新編、補充或是訓練部隊，這些部隊在攻打其他勢力以及防衛己方勢力中是不可或缺的要素。

基本上就是要考慮到出陣作戰機會較多的武將的戰鬥系特技，再加上欲部署在都市中的兵種進行「新編」。為了達到部隊最大的運用性，則要實行「補充」將士兵數提升到最高，再加以「訓練」來提升部隊的經驗與士氣，隨時做好出陣的準備。

在實行各項指令的時候，如果讓相關能力較高，或是修得了徵兵、訓練特技的武將來負責，就會有更好的效率。

還有，在實行「補充」與「訓練」的時候，關連能力的影響程度整理如左表，希望在玩家選擇各指令負責實行的武將時能做一參考。

■「新編」與「補充」實行時，魅力與增加兵數的基準

魅力	增加士兵數
100	約2,700
90	約2,550
80	約2,400
60	約2,100
50	約1,950
40	約1,800
30	約1,650
20	約1,500
10	約1,350

※此為在人口30萬的都市實行補充的數據

■「訓練」實行時，統率與結果的基準

統率	上升經驗	上升士氣
100	20	40
90	18	36
80	16	32
60	12	24
50	10	20
40	8	16
30	6	12
20	4	8
10	2	4

※此為沒有修得訓練特技的武將實行時的數據

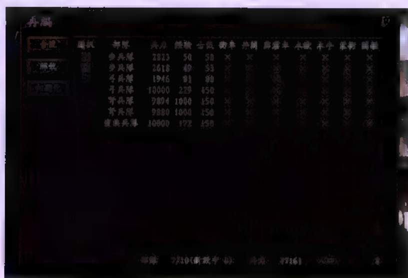
CHECK 迅速地整頓軍備的「再編」活用法

身份為君主、都督的時候，可以在根據地與直轄市的「兵舍」實行「再編」，而太守則可以在統治都市實行。「再編」是用來將同一都市所屬的部隊中，同一系統的兵種統合在一起的指令。

舉例來說，士兵數2千4百的騎兵與士兵數5千4百的騎兵實行再編，就會變成士兵數7千8百的騎兵。這時候，原本各部隊的經驗與士氣會根據士兵數的差來平均分配。此外，像騎兵與重騎兵這樣，同一系統卻不同種類的兵種進行「再編」時，會變成下位的騎兵。還有，「再編」之後合計兵數超過1萬人的部隊，溢出的兵數將會如數補回都市人口去。

順帶說明，應用「再編」這個指令，可以不必花時間進行補充與訓練，就將戰鬥中所減少的兵力快速地補充回來。

具體上的作法，就是先準備好兵數2千左右，已提升過經驗、士氣的部隊（A）。當出現戰鬥後兵力減少的部隊時，不使用「補充」，而是將該部隊與準備好的部隊（A）進行「再編」就可以了。



由於再編不需要消耗時間，因此可以比「補充」更快整頓部隊。

在都市設施可以實行的「計略」

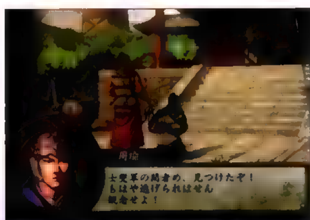
武將的身份若為君主、太守、都督，就可以在其他勢力的都市實行「計略」。此外，即使身份為一般武將，在接受「計略」任務的時候也可以實行計略。如果是在野武將但修得「軍師」特技的話，也可以在屯所、城牆、酒家等地方自由的實行「計略」。



玩家也可以親自前往欲攻佔的都市，在事前進行「煽動」的計略。

屯所

在屯所可以實行「情報調查」與「間者潛入」，這兩種指令都一樣可以獲得都市的情報，其中的差別在於可得到情報的持續時間長短不同。用「情報調查」可以確認情報的持續時間只有6個月，相對的，只有修得「間諜」特技的武將才能實行的「間者潛入」，則是在潛入的間諜被發現前，都可以持續地獲得情報。還有，在都市規模與治安值高的都市，派去潛入的間諜很容易被抓。



在「治安」實行中的時候，有時會揪到潛伏在己方勢力的間諜。

城牆

在城牆可以實行「破壞」指令，若是順利實行成功，就可以降低該都市的防禦值；若是結果為大成功，則除了防禦值之外，連商業、農業值都會降低。智力低的太守所統治的都市，有容易被破壞成功的傾向。另外，防禦值1千以下的都市就無法實行「破壞」指令了。若是能在開戰前，先到欲攻佔的都市實行此計略，在城門戰或市街戰時就更容易獲勝了。



智力與武力越高的武將，實行「破壞」越容易成功。

酒家

在酒家可以實行「流言」、「煽動」、「二虎」。「流言」要選擇都市中的一個武將為對象來進行，若是成功，該武將的忠誠度就會下降。事先降低忠誠度之後，實行「內應」計略的時候就容易成功了。另外，實行「煽動」降低該都市的治安值，有時候也可以事先約定讓居民在戰爭時發生反亂（內應）。實行「內應」，就會讓城門與政廳的防禦力下降，這是在城門戰、市街戰中必用的計策。若是針對太守智力低的都市來實行「煽動」這個指令，則會更容易成功。

順帶說明，二虎雖然是以破壞其他勢力間的友好為目的，但是必須要軍師有此特技才能實行。另外，必須要在對方君主的根據地才能實行這個計策。



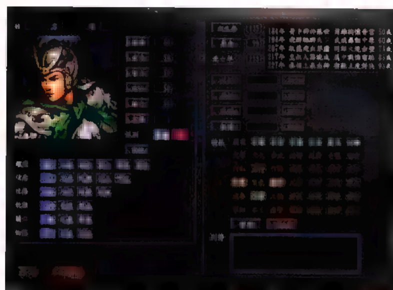
新武將作成與加分特典

利用登錄新武將可以隨心所欲自由地創造武將。創造出充滿獨創性的武將吧。

製作新的武將吧

每個武將都有自己的個性與特徵，本遊戲中的武將多達650人，相信玩家可以從中找出自己所喜歡的武將。

而如果想要以自己獨創的武將來進行遊戲，就登錄新武將吧。要製作新武將，就在「初期選單」選擇「登錄新武將」，之後再選擇「編輯新武將」就行了。武將的長相與能力可以自由選擇並且編輯。另外，在創造新的武將時，其相性是從遊戲中既有的武將選擇一人來決定的。新武將的相性會跟所選擇武將一樣。例如若是選擇劉備，新武將也會跟大多數的劉備部下相性較好。除此之外，也可以先另外製作好異性的武將，讓她以配偶（P34）的身份登場，用獨特的方式享受這款遊戲。另外，玩家也可以瀏覽使用者的網頁，在上面下載其他玩家所作成的武將，也可以上傳自己的新武將互相交換，擁有更多擴充性。



也可以製作出5種能力皆達到最高的武將，不論是在內政還是戰場上，活躍的範圍非常廣泛。

特典1

將事件CG以及動畫全部找齊吧

只要找齊美術館裡的事件CG以及動畫，在製作新武將時就可以自由選擇修得的技能。如果武將一開始就學得所有技能，在任官之後也比較容易建立功績。



特典2

與310人會面增加相貌的CG

與310個以上的武將交流過，並將遊戲進行的資料儲存後，「相貌CG美術館」裡的事件人物就會完全出現，而且可以用來當作新武將的相貌CG來使用。玩家可嘗試以一名江湖或是酒家女的身份統一中國大陸。





第三章

武將完全成長術

武將的能力不只影響戰鬥與內政，更是影響各種不同局面的要素。武將所扮演的角色，端看武將哪一種能力較優秀，另外藉由特技的修得，武將便可以在任務中得到更好的成果。

武將完全成長術

能力開發

擔當武將的育成

理解形成武將個性的各種能力值，藉由提升能力及彌補缺點，讓擔任玩家的武將能夠更加的活躍吧。

從各種能力值中看出武將的個性

武將的能力值，從各自的功能可以大致上分為內在、聲望、能力、特技四大種類（參考下圖）。不過，若是選擇「虛構」模式進行遊戲時，屬於內在方面的能力值會以亂數來設定。

其中，屬於「內在」的能力值在遊戲中大部分是無法觀看確認的隱藏數值，主要影響「登用」、武將間的交流、戰鬥及內政實行時的行動，在遊戲中是無法改變的。

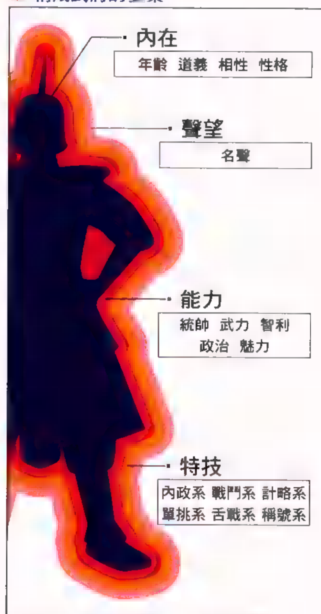
「聲望」是表示知名度以及民眾與武將的信賴，在遊戲中也就是「名聲」這個數值。

分類在「能力」方面的數值幾乎都是直接影響到行動成果的能力值。

「特技」則可以當成是將武將的「能力」更有效率地發揮的種技能。

當然，「能力」越高的武將越有才能，這一點是無庸置疑的。但是，隨著「內在」以及修得的「特技」的差異，也有可能無法完全發揮武將的能力，或是相反地可以發揮超過其能力的效能。武將的個性，必須在綜觀以上這些能力值之後進行判斷，才能真正地認清。

■ 構成武將的要素



武將育成之際的重點

在武將的數值之中，名聲與能力可以藉由進行特定的行動來提升。另外，特技則是滿足了特定條件後，只要與武將或是旅人交流，就可以讓武將習得。

在此整理了能力與特技等數值要滿足何種條件才能提升。希望參考P57以後的資料，可以在玩家培養武將時派上用場。在培養武將時，若是能明辨該武將的個性，對於該彌補不足處或是增益其長處有明確的目標，將來就比較容易讓武將活躍於三國的舞台之上。

提高名聲

名聲是表示知名度，同時也是表示來自民眾與武將的關心與信賴的重要數值。

提高名聲的益處

名聲可以藉由戰鬥中獲勝或是依賴的達成等方式提升。但是一度上升的名聲，也會因為回絕陳情、無法達成委託等舉動而降低，玩家要特別注意。

還有，名聲若高，在實行內政等行動之際，獲得民眾幫助的機率也會提高。另外酒家的委託也是如此，名聲越高就會出現越多委託可以選擇，也可以接受報酬較高的委託（參考P126），這都是名聲提高的好處。

相反的，如果玩家扮演的武將身份為一般或是在野，在其他勢力君主、都督或是太守的宮殿實行「面會」時如果名聲太低就有可能會被掃地出門，且在「見聞」的時候，若是武將的名聲太低，就會不容易發現在野武將。

依據身份取得名聲的手段不同

不論武將是何種身份，只要進行特定的行動就可以獲得名聲。但是玩家必須瞭解到，隨著身份變化，獲得名聲最適合的行動將會不同（參考左表）。名聲的高低主要會影響內政實行時的成果。名聲愈高，就會愈容易獲得民眾的協助，若是獲得民眾協助，就有可能將成果提升到接近2倍，最後則可以得到更多的經驗。想要早點滿足武將的特技修成條件，全賴能否有效率地獲得特技經驗。只要名聲提高，相對的就可以更順利地進行武將的培養了。

順帶說明，有幾種道具擁有只要持有就可以提高名聲的效果（參考P159），以獲得此類道具為目標也是一種提高名聲的手段。

■ 有效率的名聲提升法

一般・在野

主要是藉由在完成酒家接受的委託來獲得名聲。當身份為在野的時候，由於不可能會有來自所屬勢力的限期完成之任務，因此也比較能接受一些提升很多名聲，但是需要較長時間才能完成的任務。

太守

與一般、在野一樣，以酒家的委託，或是用「見聞」尋找未發現的武將，以及攻佔其他勢力的都市為主要提升名聲的手段。還有，身份在太守以上的武將，也可以在根據的宮殿實行「裁決」，藉此獲得名聲。

君主・都督

君主與都督藉由攻佔其他勢力的都市，較容易一次獲得大量的名聲值。另外，由於提高都市規模的都市統治者也可以提升名聲值10，因此在軍團內一邊改變根據地，一邊提高技術並進行增築應該也是不錯的方法。

提升能力

藉由提升能力，可以將武將各自的個性更有力的發揮出來。明辨武將的個性，一邊補足其不足之處，進行均衡的成長吧。

一旦提升的能力不會再下降

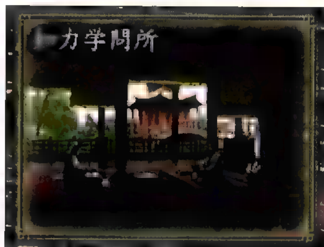
各個能力值的成長上限為100，藉由持有某些提高能力的道具（參考P140）則可以提升到最高110。只要能力經驗到達100，該項能力就會加1，一度提升的能力將不會再降回去。

此外，能力經驗值可以藉由能獲得經驗的委託、跟武將「師事」或是在各種學問所鍛鍊來獲得。

順帶說明，玩家以外的武將也可以在進行交流之際，藉由實行「指導」提升其能力。但是，如果考慮到「師事」與「指導」兩個指令實行一次都需要20天的時間，那麼將提高能力的道具「授與」自己以外的武將可以說是效率較好的做法。

藉由「師事」與鍛鍊獲得能力經驗值

作為獲得能力經驗的手段，最常使用的方法應該就是跟親密度在「信賴」以上的武將「師事」，以及在各種學問所進行鍛鍊。不論是哪一種場合，都是只要修行的武將能力越低，越容易獲得較多的能力經驗。在下表中，整理出能力不同之下，進行「師事」與鍛練時獲得能力經驗的基準，玩家可以依據狀況採取有效率的方法。



「師事」與各學問所的鍛鍊都需要20天的時間。

■ 學問所的能力經驗獲得基準

實行武將能力	上昇經驗（無大學）			上昇經驗（有大學）		
	大成功	成功	失敗	大成功	成功	失敗
90	9	6	3	24	16	8
70	24	16	8	39	26	13
50	39	26	13	54	36	18
30	54	36	18	69	46	23

※對應所有學問所

■ 師事獲得能力經驗基準

實行武將能力	師事武將能力	上昇經驗
90	100	11
	90	5
	80	5
70	80	13
	70	5
	60	5

實行武將能力	師事武將能力	上昇經驗
50	60	15
	50	5
	40	5
30	40	17
	30	7
	20	5

※對應所有的師事

修得特技

特技分為內政、戰鬥、計略、單挑、舌戰、稱號六個系統，其中各自有7種類。從P60開始，將為玩家整理出在「師事」學習特技時，各種能力之特技主要的持有武將。

修得特技的重點

有戲中全部有42種類的特技，每一個都需要有兩個階段的手續以學得（參考下表）。不論哪一個特技，首先都要獲得修練所必要的特技經驗值，或是舌戰、單挑的次數達到一定，這是第一階段。其中也有只要滿足修練條件就能修得的特技，但是幾乎所有的特技，在滿足條件之外，還要跟親密度在「信賴」以上的武將「師事」，或是跟華佗、于吉等旅行人（P67）進行「談話」才能修得。

另外，玩家以外的武將也可以用「指導」使其修得特技。雖然修得的機率不高，但是只要是玩家武將有修得的特技，在「指導」之際就可能隨機決定一個技能讓受指導的武將修得。

武將修得條件一覽

系統	特技	師事相關能力	必要條件
內政系	農業	政治	農業經驗值200
	商業	政治	商業經驗值200
	技術	政治	技術經驗值200
	改修	政治	改修經驗值200
	治安	政治	治安經驗值200
	徵兵	政治	弓兵、步兵、騎兵經驗值各100
	訓練	政治	弓兵、步兵、騎兵經驗值各200
戰鬥系	突擊	統率	騎兵經驗值500
	火箭	統率	弓兵經驗值500
	齊攻	統率	步兵經驗值500
	鎮靜	統率	戰鬥5次
	鼓舞	統率	戰鬥10次
	奇襲	統率	戰鬥20勝
	隱密	統率	戰鬥10勝
計略系	內鬨	智力	計略經驗值200
	止行	智力	計略經驗值300
	引誘	智力	計略經驗值400
	混亂	智力	計略經驗值500
	天文	智力	計略經驗值600技術經驗值400
	地理	智力	計略經驗值600諜報經驗值400
	石陣	智力	計略經驗值700改修經驗值400

系統	特技	師事相關能力	必要條件
單挑系	回復	武力	單挑5次
	聚氣	武力	單挑15次
	氣焰	武力	單挑30次
	受返	武力	單挑10連勝
	彈返	武力	單挑30連勝
	三段	武力	單挑10勝
	螺旋	武力	單挑30勝
舌戰系	威壓	魅力	舌戰15次
	抗辯	魅力	舌戰10勝
	反論	魅力	舌戰30勝
	曲義	魅力	舌戰5次
	破論	魅力	舌戰30次
	挑發	魅力	舌戰10連勝
	面罵	—	舌戰30連勝
稱號系	軍師	—	智力70、計略經驗700
	名士	—	名聲700
	提督	—	水軍經驗500
	間諜	—	諜報經驗700
	酒豪	—	酒宴經驗200
	醫生	—	農業、商業、治安經驗各400
	仙人	—	仙術經驗500

內政系
技術

行動：師事-政略

必要條件

技術經驗200

獲得經驗行動

- 「技術」「兵器」「造船」的實行
- 幫助實行「技術」的武將
- 達成可以獲得技術經驗的委託

主要持有武將

政治	持有武將
~10	—
~20	—
~30	陳式、卑衍
~40	樊能
~50	胡奮、沈瑩、馬岱

政治	持有武將
~60	軻比能、毌丘儉、韓暨
~70	姜維、公孫瓚、徐盛
~80	袁紹、程普、馬騰
~90	賈詡、徐庶、田豐
~100	諸葛亮、曹操、陸遜

修得速查表

計略系　戰鬥系　內政系

行動

除了滿足條件之外尚須的行動。右邊記載「師事」的內容。

必要條件

滿足各特技修得條件所需的經驗種類與數值。

經驗獲得行動

可獲得對應必要條件的特技經驗之行動。

主要持有武將

以關連能力為別，介紹故事一開始時就已修得特技的武將。

內政系
改修

行動：師事-政略

必要條件

改修經驗200

獲得經驗行動

- 「改修」「技術」「兵器」「增築」的實行
- 幫助實行「技術」的武將
- 達成可以獲得改修經驗的委託

主要持有武將

政治	持有武將
~10	—
~20	—
~30	賈華、趙弘、馬玩
~40	宋謙、張曼成、呂蒙
~50	魏延、張繡、馬岱

政治	持有武將
~60	朱桓、曹仁、張任
~70	姜維、公孫瓚、張遼
~80	郭淮、夏侯惇、孫堅
~90	徐庶、孫權、盧植
~100	諸葛亮、司馬懿、陸遜

內政系
農業

行動：師事-政略

必要條件

農業經驗200

獲得經驗行動

- 「農業」的實行
- 幫助實行「農業」的武將
- 達成可以獲得農業經驗的委託

主要持有武將

政治	持有武將
~10	—
~20	鮑隆、曹訓
~30	—
~40	楊祚、焦觸
~50	袁胤、孫朗、橋蕤

政治	持有武將
~60	鄧忠、諸葛誕、吳班
~70	州泰、朱據、孫異
~80	夏侯惇、鮑信、劉備
~90	孫權、張角、鄧艾
~100	諸葛亮、曹操、陸遜

內政系
治安

行動：師事-政略

必要條件

治安經驗200

獲得經驗行動

- 「治安」的實行
- 幫助實行「治安」的武將
- 達成可以獲得治安經驗的委託

主要持有武將

政治	持有武將
~10	—
~20	許儀、楊醜、呂翔
~30	号煥、許褚、典滿
~40	周倉、周泰、典韋
~50	皇甫嵩、胡班、丁原

政治	持有武將
~60	[illegible]平、徐晃、龐德
~70	黃蓋、趙雲、張遼
~80	郭淮、夏侯惇、孫堅
~90	孫權、滿寵、盧植
~100	司馬懿、曹操、費禕

內政系
商業

行動：師事-政略

必要條件

商業經驗200

獲得經驗行動

- 「商業」的實行
- 幫助實行「商業」的武將
- 達成可以獲得商業經驗的委託

主要持有武將

政治	持有武將
~10	孫綝
~20	—
~30	孫峻、楊奉、糜芳
~40	楊松、劉循、李肅
~50	雍闓、曹奐、曹洪

政治	持有武將
~60	袁燿、申耽、陳紀
~70	關羽、韓遂、孟達
~80	蔡瑁、司馬炎、呂範
~90	司馬師、曹丕、孫權
~100	諸葛亮、曹操、魯肅

戰鬥系

火 箭

行動

師事-指揮

必要條件

弓兵經驗500

獲得經驗行動

- 弓兵部隊的「新編」、「補充」、「訓練」
- 戰鬥中率領弓兵系部隊行動
- 在戰鬥中組合任一種兵器進行攻擊
- 達成可以獲得弓兵經驗的委託。

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	—	~60	袁術、夏侯和、呂虔
~20	—	~70	諸葛瞻、曹丕、田豐
~30	樓玄	~80	黃蓋、黃祖、孫權
~40	關靖、楊伯	~90	賈詡、張寶、滿寵
~50	尹賞、鞏志、諸葛緒	~100	夏侯淵、姜維、孫堅

內政系

徵 兵

行動

師事-政略

必要條件

步兵、弓兵、騎兵經驗各100

獲得經驗行動

- 實行步兵、弓兵、騎兵係部隊的「新編」、「補充」、「訓練」
- 戰鬥中率領弓兵、步兵、騎兵係部隊行動
- 在戰鬥中組合任一種兵器進行攻擊
- 達成可以獲得步兵、弓兵、騎兵經驗的委託。

主要持有武將

政治	持有武將	政治	持有武將
~10	木鹿大王	~60	徐晃、曹仁、太史慈
~20	袁術、[illegible]、沙摩柯	~70	關羽、孫策、張寶
~30	甘寧、董卓、馬超	~80	夏侯惇、孫堅、劉備
~40	文欽、劉辟、凌操	~90	司馬師、周瑜、張角
~50	皇甫松、蔣欽、孟獲	~100	荀彧、曹操、陸遜

戰鬥系

齊 攻

行動

師事-指揮

必要條件

步經驗500

獲得經驗行動

- 步兵部隊的「新編」、「補充」、「訓練」
- 戰鬥中率領步兵系部隊行動
- 在戰鬥中組合任一種兵器進行攻擊
- 達成可以獲得步兵經驗的委託。

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	—	~60	徐盛、孫登、董承
~20	孫皓	~70	張楊、丁封、潘臨
~30	趙範	~80	曹叡、劉備、[illegible]
~40	—	~90	夏侯惇、徐庶、程普
~50	劉循	~100	諸葛亮、曹操、孫堅

內政系

訓 練

行動

師事-政略

必要條件

步兵、弓兵、騎兵經驗各200

獲得經驗行動

- 實行步兵、弓兵、騎兵係部隊的「新編」、「補充」、「訓練」
- 戰鬥中率領弓兵、步兵、騎兵係部隊行動
- 在戰鬥中組合任一種兵器進行攻擊
- 達成可以獲得步兵、弓兵、騎兵經驗的委託。

主要持有武將

政治	持有武將	政治	持有武將
~10	—	~60	紀靈、黃忠、太史慈
~20	—	~70	姜維、孫策、趙雲
~30	甘寧、張飛、文醜	~80	夏侯惇、孫堅、李典
~40	華雄、周泰、呂蒙	~90	周瑜、鄧艾、羊祜
~50	高順、曹純、孟獲	~100	諸葛亮

戰鬥系

鎮 靜

行動

師事-指揮

必要條件

戰鬥5次

獲得經驗行動

- 參加戰鬥

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	—	~60	賈範、毋丘秀、呂虔
~20	楊修	~70	蒯良、曹丕、孫靜
~30	閻象、薛瑩	~80	曹叡、孫權、魯肅
~40	新吡、曹羲	~90	郭淮、徐庶、太史慈
~50	顧雍、馬良、倫直	~100	諸葛亮、曹操、孫堅

戰鬥系

突 擊

行動

師事-指揮

必要條件

騎兵經驗500

獲得經驗行動

- 騎兵部隊的「新編」、「補充」、「訓練」
- 戰鬥中率領騎兵系部隊行動
- 在戰鬥中組合任一種兵器進行攻擊
- 達成可以獲得騎兵經驗的委託。

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	—	~60	夏侯德、典滿、劉岱
~20	—	~70	袁尚、張遵、馬休
~30	—	~80	關興、馬岱、龐德
~40	—	~90	夏侯惇、張飛、董卓
~50	牛輔、忙牙長	~100	姜維、孫堅、呂布

計略系 同討

行動：師事-計略

必要條件：計略經驗200

獲得經驗行動
- 實行「諜報」「煽動」「破壞」「內應」「二虎」「流言」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將	智力	持有武將
~10	—	~60	公孫淵、申儀、田續
~20	—	~70	張梁、董卓、李豐
~30	—	~80	朱儁、張寶、程昱
~40	全懌、孫朗、李勝	~90	司馬懿、張松、陳珪
~50	笮融、陳紀、龐會	~100	司馬懿、諸葛亮、李儒

戰鬥系 鼓舞

行動：師事-指揮

必要條件：戰鬥10次

獲得經驗行動
- 參加戰鬥

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	陳琳	~60	李豐、劉表、呂凱
~20	—	~70	司馬攸、祝融、田豐
~30	簡雍、諸葛瑾、糜竺	~80	孫權、劉備、魯肅
~40	伊籍、孫乾、董允	~90	公孫瓚、張飛、[illegible]
~50	蒯越、荀彧、張魯	~100	曹操、張角、陸遜

計略系 止行

行動：師事-計略

必要條件：計略經驗300

獲得經驗行動
- 實行「煽動」「破壞」「流言」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將	智力	持有武將
~10	—	~60	樂進、韓當、高順
~20	王雙、管亥、胡軫	~70	夏侯惇、黃蓋、孫策
~30	孫翊、李異、呂布	~80	關羽、孫堅、張遼
~40	許褚、張飛、典韋	~90	郭淮、孫權、鄧艾
~50	陳武、馬超、呂蒙	~100	姜維、司馬懿、周瑜

戰鬥系 奇襲

行動：師事-指揮

必要條件：戰鬥20勝

獲得經驗行動
- 參加戰鬥並勝利

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	—	~60	—
~20	—	~70	公孫[illegible]、田疇、馬休
~30	—	~80	黃蓋、馬岱、龐德
~40	—	~90	韓遂、公孫瓚、黃忠
~50	—	~100	曹操、孫策、呂布

計略系 引誘

行動：師事-計略

必要條件：計略經驗400

獲得經驗行動
- 實行「煽動」「破壞」「流言」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將	智力	持有武將
~10	—	~60	毌丘儉、黃祖、馬岱
~20	—	~70	關瓶、魏延、黃蓋
~30	—	~80	關羽、孫堅、張遼
~40	—	~90	郭淮、孫權、鄧艾
~50	王惇	~100	司馬懿、諸葛亮、陸遜

戰鬥系 隱密

行動：師事-指揮

必要條件：戰鬥10勝

獲得經驗行動
- 參加戰鬥並勝利

主要持有武將

統率	持有武將	統率	持有武將
~10	—	~60	呂虔
~20	—	~70	蒯良、孫靜、李儒
~30	—	~80	馬岱、法正、龐統
~40	—	~90	甘寧、徐晃、程普
~50	—	~100	張遼、鄧艾、陸遜

計略系 地理

行動：師事-計略

必要條件

計略經驗600、諜報經驗400

獲得經驗行動

- 實行「情報調查」「間者潛入」
- 實行「流言」「煽動」「破壞」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得諜報、計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將
～10	－
～20	－
～30	－
～40	陳式
～50	－
～60	－
～70	嚴顏、胡濟、潘璋
～80	張任、張寶、李恢
～90	郭淮、鄧艾、羊祜
～100	司馬懿、諸葛亮、周瑜

計略系 混亂

行動：師事-計略

必要條件

計略經驗500

獲得經驗行動

- 實行「流言」「煽動」「破壞」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將
～10	－
～20	－
～30	－
～40	尹大目、蔣舒
～50	賈華、郭馬、楊鋒
～60	公孫淵、曹叡、孫異
～70	橋瑁、司馬朗、陳震
～80	袁徽、劉巴、張溫
～90	蒯良、虞翻、張角
～100	司馬懿、諸葛亮、陸遜

計略系 石陣

行動：師事-計略

必要條件

計略經驗700、改修經驗400

獲得經驗行動

- 「改修」「兵器」「造船」「增築」的實行，幫助實行「改修」的武將
- 實行「委託」「煽動」「破壞」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得改修、計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將
～10	－
～20	－
～30	－
～40	－
～50	－
～60	諸葛均
～70	－
～80	韓嵩、向朗
～90	－
～100	諸葛亮、徐庶、龐統

計略系 天文

行動：師事-計略

必要條件

計略經驗600、技術經驗400

獲得經驗行動

- 「技術」「兵器」「造船」的實行
- 幫助實行「技術」的武將
- 實行「流言」「煽動」「破壞」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得技術、計略經驗值的委託

主要持有武將

智力	持有武將
～10	－
～20	－
～30	木鹿大王
～40	－
～50	－
～60	－
～70	譙周、陸績
～80	周昕、張溫
～90	闞澤、張角
～100	司馬懿、諸葛亮、龐統

CHECK 用「鼓舞」學會計略系特技！

在戰鬥中，智力高的武將所實行的「引誘」或「混亂」等計略，有時比起士兵數1萬的騎兵實行「突擊」更能帶來好的戰果。但是也有可能智力高的武將並沒有修得「引誘」與「混亂」這些特技，而且智力高的武將傾向於影響軍事的能力較低，例如張松雖然智力高達88，卻只有統率15，武力12而已。就算為了獲得計略經驗而讓這些武將參戰，在有些情況下也有被殲滅的可能性。

但是，在戰場上有一個技巧可以安全又確實地獲得計略經驗，那就是實行「鼓舞」。這個指令需要的機動力只有6，而且成功率還相當高，若是成功的話一次的鼓舞可以獲得5計略經驗，還可以獲得功績。只要10天左右時間，計略經驗200的程度一下子就能到了。

再者，若是事先提升了部隊的士氣，就算不幸被敵方部隊攻擊了，也可以稍微撐久一點。因此也可以減輕被殲滅的風險。

修得速查表

舌戰系　單挑系

行動
除了滿足條件之外尚須的行動。右邊記載「師事」的內容。

必要行動
滿足各特技之修得條件所[illegible]的行動種類。

主要持有武將
以關連能力為別，介紹故事一開始時就已修得特技的武將。

可能傳授的旅人
只要滿足了必要行動，與其進行「談話」就可能[illegible]授特技。

單挑系　受返

行動：師事-武藝

必要行動：單挑10連勝

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	楊阜
~20	—	~70	袁紹、徐庶、陳式
~30	—	~80	曹操、忙牙長、李典
~40	—	~90	夏侯惇、姜維、徐晃
~50	—	~100	關羽、馬超、呂布

單挑系　彈返

行動：師事-武藝

必要行動：單挑30連勝

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	成公英
~20	—	~70	呼廚泉、鄒靖、孫瑜
~30	—	~80	曹丕、碼玩、劉封
~40	—	~90	孫堅、張郃、鄧艾
~50	—	~100	關羽、趙雲、呂布

單挑系　回復

行動：師事-武藝

必要行動：單挑5次

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	王忠、[illegible]、帶來洞主
~20	—	~70	孫權、張寶、陸遜
~30	張角	~80	郝昭、周瑜、曹[illegible]
~40	諸葛亮	~90	姜維、公孫瓚、鄧艾
~50	—	~100	關羽、黃忠、呂布

單挑系　三段

行動：師事-武藝

必要行動：單挑10勝

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	韓莒子
~20	—	~70	韓暹、韓忠、張横
~30	—	~80	麴義、李異、劉封
~40	—	~90	夏侯惇、徐晃、孫堅
~50	—	~100	趙雲、馬超、呂布

單挑系　氣合

行動：師事-武藝

必要行動：單挑15次

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	—
~20	—	~70	嚴綱、孟優、楊懷
~30	—	~80	郭淮、劉備、凌操
~40	—	~90	夏侯惇、姜維、張郃
~50	—	~100	關羽、張遼、呂布

單挑系　螺旋

行動：師事-武藝

必要行動：單挑30勝

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	—
~20	—	~70	樂就、丘力居、梁興
~30	—	~80	王基、牛金、劉封
~40	—	~90	姜維、孫堅、馬騰
~50	—	~100	關羽、張飛、呂布

單挑系　氣焰

行動：師事-武藝

必要行動：單挑30次

主要持有武將

威力	持有武將	威力	持有武將
~10	—	~60	嚴政、楊鋒
~20	—	~70	軻比能、高翔、[illegible]由
~30	—	~80	吳懿、[illegible]、雷銅
~40	—	~90	王[illegible]、[illegible]侯惇、孫堅
~50	—	~100	關羽、張飛、呂布

舌戰系

破論

行動：師事-交涉

必要行動：舌戰30次

主要持有武將

魅力	保有武將	魅力	保有武將
～10	何晏	～60	賈詡、蔣濟、劉巴
～20	張松	～70	田豐、馬謖、龐統
～30	－	～80	司馬師、蒯越、闞澤
～40	－	～90	郭嘉、徐庶、魯肅
～50	王朗、諸葛恪、楊修	～100	荀彧、諸葛亮、陸遜

舌戰系

威壓

行動：師事-交涉

必要行動：舌戰15次

主要持有武將

魅力	持有武將	魅力	保有武將
～10	華歆、賈充、孫綝	～60	賈詡、程昱、法正
～20	－	～70	夏侯霸、成公英
～30	－	～80	姜維、張遼、鄧艾
～40	－	～90	司馬懿、徐庶、張寶
～50	虞翻、董卓、李儒	～100	諸葛亮、曹操、張角

舌戰系

挑撥

行動：師事-交涉

必要行動：舌戰10連勝

主要持有武將

魅力	保有武將	魅力	保有武將
～10	賈充、審主	～60	賈詡、鍾會、法正
～20	許攸、張松	～70	馬謖
～30	－	～80	闞澤、曹植、陳琳
～40	虞翻、李儒	～90	郭嘉、徐庶
～50	諸葛恪、楊修	～100	諸葛亮、曹操、陸遜

舌戰系

抗辯

行動：師事-交涉

必要行動：舌戰10勝

主要持有武將

魅力	保有武將	魅力	保有武將
～10	－	～60	韓嵩、戲志財、程昱
～20	張松	～70	薛綜、陳宮、田豐
～30	－	～80	闞澤、沮授、陳群
～40	虞翻	～90	司馬懿、鄧芝、魯肅
～50	王朗、楊修	～100	周瑜、荀彧、諸葛亮

舌戰系

面罵

行動：談話

必要行動：舌戰30連勝

只有跟旅人左慈、禰衡進行「談話」才能修得。「 談話」之後的舌戰若沒獲勝也不會傳授。

可能傳授的旅人：左慈、禰衡

舌戰系

反論

行動：師事-交涉

必要行動：舌戰30勝

主要持有武將

魅力	保有武將	魅力	保有武將
～10	－	～60	－
～20	－	～70	孔融、田豐、龐統
～30	－	～80	賈逵、姜維、審配
～40	－	～90	伊籍、馬良、魯肅
～50	－	～100	周瑜、荀彧、諸葛亮

舌戰系

曲義

行動：師事-交涉

必要行動：舌戰5次

主要持有武將

魅力	保有武將	魅力	保有武將
～10	何晏、華歆、賈充	～60	賈詡、鍾會、程昱
～20	許攸、張松、楊儀	～70	陳宮、田豐、龐統
～30	郭圖	～80	司馬師、沮授、劉曄
～40	虞翻、陸績、李儒	～90	司馬懿、張紘、張昭
～50	袁術、王朗、楊修	～100	周瑜、諸葛亮、曹操

修得速查表

稱號系

行動
除了滿足條件之外尚須的進行的行動。

必要條件
滿足各特技修得條件所需的經驗種類與值。

經驗獲得行動
可獲得對應必要條件的特技經驗之行動。

可能傳授的旅人
只要滿足了必要行動，與其進行「談話」就可能會傳授特技的旅人。

稱號系

間諜

行動：滿足必要條件

必要條件：諜報經驗700

經驗獲得行動
- 實行「諜報」
- 實行「情報調查」「間者潛入」
- 完成可以獲得諜報經驗值的委託

傳授可能的旅人：－

稱號系

酒豪

行動：滿足必要條件

必要條件：20歲以上，酒宴經驗200

經驗獲得行動
- 時間的流逝
- 實行「宴會」「酒宴」
- 完成可以獲得酒宴經驗值的委託

傳授可能的旅人：－

稱號系

軍師

行動：滿足必要條件

必要條件：智力70、計略經驗700

經驗獲得行動
- 跟「信賴」以上的武將「師事」
- 實行「煽動」「破壞」「流言」「內應」「二虎」
- 在戰鬥中實行計略（「風變」「天變」「落雷」以外）
- 完成可以獲得計略經驗值的委託
- 完成可獲得智力經驗值的委託、在智力學問所進行「鍛鍊」

傳授可能的旅人：－

稱號系

醫生

行動：談話

必要條件：農業、治安、商業經驗各700

經驗獲得行動
- 實行「農業」「治安」「商業」
- 幫助實行「農業」「治安」「商業」的武將
- 完成可以獲得農業、治安、商業經驗值的委託

可能傳授的旅人：華佗、司馬徽

稱號系

名士

行動：談話

必要條件：名聲700

經驗獲得行動
- 實行「發起」結成新勢力　・討伐作亂的賊軍
- 攻佔都市　・戰役獲勝　・單挑獲勝
- 舌戰獲勝　・在設施進行「見聞」，並發現新武將
- 完成委託（任何委託皆可）

可能傳授的旅人：橋玄、許劭

稱號系

仙人

行動：談話

必要條件：仙術經驗500

經驗獲得行動
- 實行「天災預知」「占卜」
- 戰鬥中實行計略「風變」「天變」「落雷」
- 完成可以獲得仙術經驗值的委託

可能傳授的旅人：干吉、左慈

稱號系

提督

行動：滿足必要條件

必要條件：水軍經驗500

經驗獲得行動
- 實行「造船」　・在特定據點進行壓制戰
- 戰鬥時用船艦進行攻擊
- 完成可以獲得水軍經驗值的委託

可能傳授的旅人：－

CHECK

從旅人身上學得特技

在特技之中，有幾個是就算達成了修得條件，並且跟持有特技得武將學習也無法修得的。具體來說就是舌戰系的「面罵」、稱號系的「名士」「醫生」「仙人」這四種。以上四種特技，要跟本作登場的650名武將之外，在各地流浪的人物才能修得。（在本書中為了便於跟武將做一區別，將這些人稱為旅人）

在本作中的旅人共有10人，他們每一個都是在三國志的世界中留下奇人軼事的傳奇人物。玩家可以用下表確認從那個旅人可學到哪些技能。滿足修練條件之後，只要多跟旅人「談話」幾次就可以修得技能了。

還有，這些旅人由於不屬於武將，所以無法用都市情報的「在野武將」來確認旅人是否停留在都市內。但是，旅人在每個章節都會以一個特定都市為中心，在其範圍內移動的傾向很高。因此在達成修得條件後，玩家可以造訪可能遇到旅人的都市，逛一逛各個設施。

■ 旅人主要的巡迴範圍

旅人	特技	作為巡迴據點之都市						
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
于吉	仙人	吳	吳	吳	吳	—	—	—
華佗	醫生	小沛	下邳	廬江	吳	壽春	襄陽	—
管輅	內政系、戰鬥系、計略系、單挑系 舌戰系（面罵除外）	平原	平原	平原	平原	平原	平原	平原
橋玄	名士	廬江	廬江	柴桑	吳	吳	吳	吳
許劭	名士	汝南	汝南	柴桑	汝南	汝南	汝南	汝南
黃承彥	戰鬥系、計略系、單挑系	襄陽	襄陽	襄陽	襄陽	襄陽	襄陽	襄陽
蔡琰	內政系、舌戰系（面罵除外）	洛陽	洛陽	上黨	上黨	上黨	洛陽	—
左慈	面罵、仙人	廬江	廬江	成都	成都	成都	鄴	廬江
司馬徽	醫生	許昌	許昌	許昌	襄陽	襄陽	襄陽	襄陽
面罵	平原	平原	北海	北海	—	—	—	—

※ 巡迴據點之都市為「—」代表此章節不會出現。.

CHECK

「醫生」與「仙人」可以用道具修得

稱號特技中的「醫生」與「仙人」，除了與旅人對話之外還有其他手段可以修得。雖然一般來講要滿足這兩個特技的修得條件相當困難，但是「醫生」只要有醫書，而「仙人」只要取得奇書就可以修得。（參考P140）但是，這些用道具修得的特技，如果失去了該道具就會跟著同時消失。要再學得該特技，就只有得到同樣的道具，或是請旅人傳授了。



[illegible]章節不同，也有可能在大商家買到醫書或奇書。

COLUMN

活用稱號的交流與育成技巧

在此將介紹活用「名士」或「醫生」特技，能有效率地和武將進行交流或育成的技巧。由於兩者在使用上都和武將的身份毫無關係，所以請盡量嘗試看看。

使用「名士」累積舌戰的勝利回數

要達成舌戰系特技的習得條件，就必須反覆地進行舌戰。可是，會發生舌戰的委託並不是每次都會發生。此外，由於和智力或魅力優秀的對手交戰的可能性很高，因此很難連勝。可是，若是特技中有「名士」的話，當己方進入敵對勢力的都市之際，或是在移動畫面遭遇盜賊襲擊等時候就可以選擇「籠絡」，然後實行舌戰。衛士或盜賊等級為「初級」的話，智力、魅力都大約在60左右，是最適合用來累積勝利回數的對手。



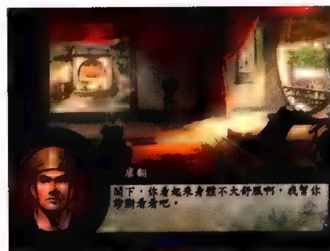


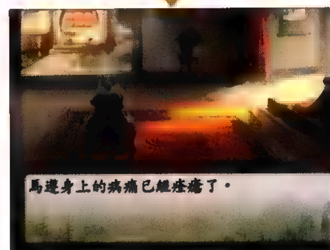
反覆出入敵對勢力的都市的話，每次都可以確實地利用「籠絡」來進行舌戰。

使用「醫生」同時獲得親密與名聲

和武將的交流，有可能因為自己和對象武將的個人相性或親密程度而遭到拒絕。可是，就只有已習得「醫生」特技的武將，擁有能夠確實地進行交流的技巧。這時候有個先提條件，那就是對象武將的傷病狀態必須是健康以外。

由於和符合條件的武將進行交流的時候可以實行「診療」，所以可以藉由診療對象武將，進而同時獲得親密與名聲。由於獲得的名聲有5那麼多，所以請積極地實行吧。





在戰鬥過後的都市，或是壽命將盡武將的所屬都市中，出現傷病惡化的武將的可能性較高。



第四章

單獨戰、集團戰指南

為了讓己方勢力統一中國大陸，最重要的關鍵是於各種戰鬥中不斷地勝利。在此將解說單獨戰與集團戰的"戰鬥方式"不同點，或各個戰鬥形態的詳細內容。

單獨戰、集團戰指南
亂世的處世術

熟練所有的戰鬥

在此為了讓玩家正確地理解戰鬥形態，因此將解說各個形態的詳細系統、影響個人或勢力的要素。請正確地理解，將戰鬥往有利的方向發展。

認知戰鬥形態的不同點

在本書中，將戰鬥大略分為單獨戰與集團戰2種形態。

其中，單獨戰是指「舌戰」或「單挑」，利用武將個人的能力或特技進行的戰鬥。

而集團戰，就是指「戰鬥」或「戰役」，利用許多武將或部隊，為了爭奪都市或據點的支配權而進行的軍隊之間的戰鬥。也就是說，集團戰是己方勢力和敵方勢力，各自賭上自己的命運而進行的戰鬥。

在此，將針對各個戰鬥，介紹能永保勝利的技巧。

單獨戰

武將個人的能力與習得特技，將會是勝負關鍵

屬於單獨戰的單挑與舌戰，無論是哪一者，都是藉由使用各種指令或習得特技，來和交戰對手進行1對1的戰鬥，直到分出勝負為止。

鍛鍊看破對手行動的洞察力，思考如何在自己能力所及的手段中獲得最大效果的方法，並進而出招，這就是單獨戰戰術的共同重點。

單挑

單挑會在移動中、戰鬥中或委託等，各式各樣的局面中發生。玩家必須使用全部9種的指令與9種的「武技」，努力朝勝利邁進。尤其是集團戰中發生的單挑，其結果會對戰鬥本身的勝負帶來極大的影響。

P72


組合指令的方法，將是掌握勝利的重點。

舌戰

舌戰主要會在委託、「外交」或「登用」的催促仕官時，用來說服煩惱的對象等情況中發生。人物的智力與魅力的高低，將會成為說服對手的力量。好好熟練需要連鎖或習得特技後，才能夠使用的幾個強力指令吧。

P76


只要發生連鎖的話，形勢就會一口氣逆轉。用心策劃必勝計策吧。

集團戰

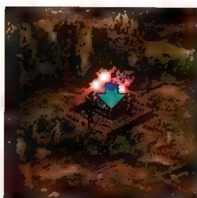
需要精銳的軍隊，以及臨機應變的戰略

集團戰依照規模及目的等，可以再區分為戰鬥與戰役2種形態。其中，屬於戰鬥的形態是壓制戰、野戰、據點戰、城門戰、市街戰5種。另外，在本書中為求方便，將發生於空白都市或置有敵方勢力工作物的據點，會自動進行的戰鬥歸類為壓制戰，戰場上有關卡或工作物（陣營等）情況下的野戰歸類為據點戰。除了壓制戰以外的戰鬥，玩家都可以直接操縱部隊來進行戰鬥。此外，戰役是操縱許多的軍隊，基於全面性的戰略，在地方霸權確定前會不斷進行下去的戰鬥。

戰鬥・壓制戰

P100

會在侵略其他勢力的都市或據點，或者是己方勢力的都市或據點被侵略，守備方沒有可以出擊的武將或部隊時發生。

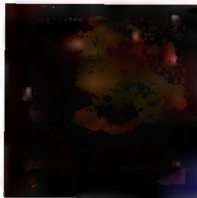


侵略空白都市等之際，就會自動進入壓制戰。

戰鬥・野戰

P102

在野戰地圖進行的戰鬥。其中也有些地圖，是地形複雜的戰場。只要殲滅或擊退敵方勢力的軍隊長部隊就能夠獲得勝利。

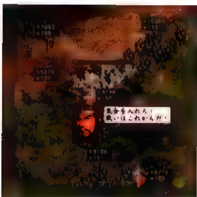


己軍、敵軍都是在相似的條件下進行戰鬥。是使用範圍很廣的戰場。

戰鬥・據點戰

P104

當置有己方、敵方任一方勢力工作物的據點上有軍隊互相衝突的話，就會進入據點戰。若是為己軍工作物的話，就可以讓傷兵進行回復。



攻擊方迅速地將敵軍工作物奪下，這也是戰術的一種。

戰鬥・城門戰

P106

在都市不同而有所差異的城門戰地圖進行的戰鬥。若是攻擊方的話，就必須突破最裡面的城門，或是殲滅敵方軍隊長部隊才能夠獲得勝利。

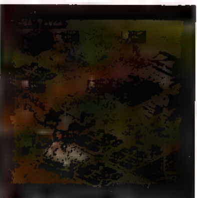


發生城門戰的都市，其治安值將會下降。

戰鬥・市街戰

P110

只要攻擊方的軍隊奪下政廳，或是殲滅敵方軍隊長部隊後，都市的支配權就會轉移到攻擊方勢力。

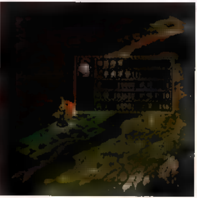


發生市街戰的都市不僅治安而已，就連內政值也會下降。

戰役

P114

君主的官爵在大將軍以上的勢力就可以進行號令。這將是賭上1個地方的霸權，率領眾多軍隊進行勢力之間互爭天下的全面性戰鬥。



戰鬥將會持續到確定地方霸權屬於誰，或者是號令戰役的勢力撤退為止。

單獨戰

單挑

單挑是對自己身手有自信的武將表現最精采的地方。
使用鍛鍊而來的武力與「特技」來戰鬥。
目標當然是成為一騎擋千的強者。

單挑指導

在單挑中，每1回合都要組合攻擊指令，或迴避、防禦、逃走指令來反覆進行攻防，先將對手的體力計量表歸0的人就算獲得勝利。

還有，若是有一方選擇「逃亡」的話，就算是留在原地的人獲得勝利。

此外，已經習得單挑特技（參考P64）的武將，1.其氣力條超過一半以上並閃爍，2.且收齊發動所需的指令後就可以使用「武技」。附帶一提，在氣力條MAX的狀態下發動「武技」的話，效果會比在一般情況下發動還要來得高。至於發動各「武技」所需的指令組合或效果，將從下一頁開始有所整理。

單挑中的必殺攻擊

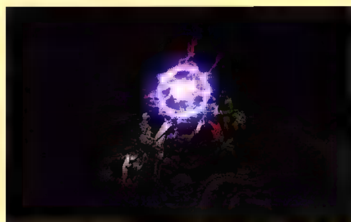
以攻擊指令或「武技」進行攻擊的時候，將有1％的機率會變成比一般攻擊造成的傷害要來得大許多的必殺攻擊。還有，也有比一般防禦減少的傷害要來得大許多特殊防禦。這些雖然不會經常出現，不過並不是只有自己才有，對手也會進行必殺或特殊防禦。但是，玩家由發生機率就可以知道，就算不去在意也不用擔心會影響大局。

附帶一提，萬夫莫敵的猛將・呂布，他的必殺發生機率是10％，關羽和張飛是5％，馬超、趙雲、許褚是3％，和他們的武勇相當，必殺發生機率都比其他人要來得高。還有，老將・黃忠隨著年齡的增長，發生機率會上升至2～7％。真可謂是「越老越盛」。

CHECK 不會發生一擊必殺的組合

於單挑中，若是有一方的武力在70以上（包含因裝備道具而上升的部分或因傷病而下降的部分），或是兩者的武力有極大差距時，就有可能於戰鬥一開始後便發生一擊必殺而決定勝負。

可是，呂布、關羽、張飛、趙雲、馬超、許褚互相進行單挑時，就算達到條件也絕對不會發生一擊必殺。



就算在眾多英傑以名傳名的『三國志』世界中，也有特別猛將之間的單挑。

單挑「武技」大全

在此將解說「武技」的特徵。此外，在全部9種的招式中，只有「疾風擊」和「神速擊」每個武將都能夠使用。其他的7種，則必須習得對應的特技，然後才可於交戰中發動。

發動「武技」的時候，並不是發動攻擊力較高的招式就可以的。必須看準最有效的時機，並看破該時刻的狀況來發動「武技」才是重點。因此，為了不讓機會流失，迅速地收齊所需指令這點非常重要。首先，就請由以下所介紹的「武技」一覽，來理解發動所需的指令。決定想發動的「武技」後，請盡量思考能夠不受到對手攻擊，或是將攻擊抵消的戰法，一邊消耗不需要的指令，一邊替換可以選擇的指令（參考P75）。

附帶一提，可以選擇的指令數量，是根據武將的武力（包含因裝備道具而上升的部分或因傷病而下降的部分）高低來決定最大數。武力在74以下的武將是4，75～89是5，90～99是6，100以上是7。

還有，「武技」還設定有優先度，優先度的高低順序是A→B→C→D4階段。優先度低的「武技」和高的「武技」同時發動的時候，一定是優先度高的招式有效。舉例來說，優先度C的「螺旋突刺」和優先度B的「受返」同時發動的話，就只有優先度高的「受返」會發動。此外，若是為優先度相同的「武技」的話，A是兩方都會發動，B是兩方都會無效，C是平手，且攻擊威力會保留至下一回合。

可是，就算理解了「武技」的相關特徵並擬定戰略，有些對手也不是那麼容易就可以打贏的。這時候，玩家就必須參考P58來提升能力，將攻擊力提高，才是成為最強單挑武者的捷徑。

體力、氣力條的刻度數



畫面上方的體力、氣力條，是由中央朝向左右兩端延伸，分別表示100的數字，以方便玩家觀看傷害值。先把對手的體力條歸0的人，就是這場戰鬥的勝利者。還有，氣力條會隨著每一回合漸漸升高，一但到達頂端的話，武將就會成為氣力全滿的狀態，「武技」的效果也會比平常還要來得高。

疾風擊

效果

氣力通常
・給予對手大傷害

氣力最高
・給予對手氣力通常時1.5倍的傷害

優先度：D

指令與發動時機：刺突 → 斬切（發動）→ 薙擋

氣力消耗：○

神速擊

效果

氣力通常
・削減對手的氣力15
・給予對手大傷害

氣力最高
・削減對手的氣力15
・給予對手氣力通常時1.5倍的傷害

優先度：D

指令與發動時機：破突 → 斬擊（發動）→ 胴擋

氣力消耗：○

氣合

效果

氣力通常
・回復自己的氣力50

氣力最高
・成為高揚狀態（接下來3回合內氣力不減）

優先度：A

指令與發動時機：斬切 → 斬切 → 斬切（發動）

氣力消耗：×

三段突刺

效果

氣力通常
・給予對手特大傷害

氣力最高
・給予對手氣力通常時1.5倍的傷害

優先度：C

指令與發動時機：刺突（發動）→ 刺突 → 刺突

氣力消耗：○

氣炎

效果

氣力通常
・削減對手的氣力30
・回復自己的氣力50

氣力最高
・成為高揚狀態（接下來3回合內氣力不減）

優先度：A

指令與發動時機：斬擊 → 斬擊 → 斬擊（發動）

氣力消耗：×

螺旋突刺

效果

氣力通常
・削減對手的氣力30
・給予對手特大傷害

氣力最高
・削減對手的氣力30
・給予對手氣力通常時1.5倍的傷害

優先度：C

指令與發動時機：破突（發動）→ 破突 → 破突

氣力消耗：○

回復

效果

氣力通常
・回復自己的體力20

氣力最高
・回復自己的體力40

優先度：A

指令與發動時機：迴避 → 迴避 → 迴避（發動）

氣力消耗：○

受返

效果

氣力通常
・將對手的指令由自己實行

氣力最高
・將對手的指令的傷害力變為2倍後由自己實行

優先度：B

指令與發動時機：薙擋（發動）→ 薙擋 → 薙擋

氣力消耗：○

彈返

效果

氣力通常
・削減對手的氣力３０
・將對手的指令由自己實行

氣力最高
・削減對手的氣力３０
・將對手指令的傷害力變為２倍後由自己實行

優先度：B

指令與發動時機：胴擋（發動）→ 胴擋 → 胴擋

氣力消耗：○

單挑攻略說明1 選擇指令的戰術理論

單挑，可謂是要判斷在什麼時機發動指令的策略戰。就算最後以攻擊力高的「武技」分出勝負，但之前的過程卻是一踏糊塗的話，也一定會招來日後的連敗。

附帶一提，在單挑中為了讓狀況稍微有利一點，有幾個於選擇的指令或出招上的戰術理論。而在所有情況中都適用的是，明白自己於各回合中的行動目的是什麼。

在左表中，介紹了4種最基本的戰術理論。尤其是「等待充實的指令」，這是一邊提高氣合條，一邊由守轉攻佈局。而「於下回合確實地攻擊對手」，則是可在各種情況中應用的攻擊型技巧，請玩家一定要活用。

單挑攻略說明2 看破發動武技的時機

和習得單挑特技的武將交戰，必須時常思考如何應付對手發動「武技」時的對策。而其發動的時機，第1個就是對手的氣力條在閃爍或MAX。第2個則是對手使用了許多和可能使用「武技」毫無關係的指令。請玩家最好在下一回合有所警戒。

此外，最有效的對策，就是預測對手發動「武技」的時機，率先使用優先度比對手可能使用「武技」還要高的招式。可是，在交戰中難保能夠一直發動出有效的「武技」。因此，玩家就必須學習如何有效地使用「迴避」「防禦」，以期將傷害減低至最小程度（參考左表）。

■ 配合戰局的戰術理論



探詢對手的出招方式

這是於戰鬥開始後先進行觀望的組合。也可以應用在阻止優先度D的「武技」，或是想儲存氣力的時候。



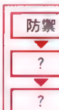
等待充實的指令

將受到的傷害壓抑到最小程度，並完全排除成為「發呆」狀態的可能性，是等待的戰術理論。



於下回合確實地攻擊對手

第1段的指令可以自由決定。由於第2段是「防禦」，因此就算對手發動優先度D的「武技」，也可以降低所受到的傷害。



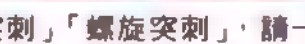
上一回合以「發呆」結束的話

這是如果自己成為「發呆」狀態的話，不讓指令白白消耗的組合方式。第一手一定要選擇防禦。

■ 武技發動時機的對策

發動時機 第1手







面對「三段突刺」「螺旋突刺」，請一定要在第1段選擇「迴避」。至於2、3段，只要選擇用來替換的不需要指令就行了。而應付「受返」「彈返」的對策，請全部使用「迴避」或「防禦」來進行守備。

發動時機 第2手

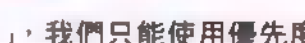




面對在第2段會發動攻擊的「疾風擊」與「神速擊」，第1段使用「防禦」，第2段使用「迴避」，第3段使用「防禦」這樣是最好的。由於1、3段是用來替換指令的，所以使用不需要的指令也可以。

發動時機 無條件發動





面對「氣合」「氣炎」「回復」，我們只能使用優先度相同的「武技」，並沒有其他的消除手段。可是，這些招式並不會讓自己的體力受到傷害，所以也可以當作替換3個不需要指令的機會。

單獨戰

舌戰

一個人的辯才，將會顯示出他受過磨練的智慧與人德。
善用整頓條理與連鎖，活用舌戰系特技，
向著成為非凡論客的目標邁進。

舌戰指導

於舌戰中，玩家將和對手互相打出標有1～9數字的「道理」「利害」「情義」3種基本指令，在實有1～9數字的盤上，讓同系統的指令排成縱、橫、斜其中一列的連鎖。各個基本指令的數字雖然也會決定優劣，但是只要在恰當的時機，使用因輔助指令或習得舌戰系特技後而變得可以使用的同名指令，也是有可能逆轉乾坤。只要有效地活用「曲義」「挑發」「反論」等擁有各種效果的特技的話，就算智力與魅力不如對手，也是可以戰勝對方。

請玩家認知各個指令的特徵與出招時機，學習洞悉對手牌組的洞察力，好好地磨練舌戰的身手。

智力和魅力與攻擊力的關係

在舌戰中，於心理條上朝向對手壓迫的深度（攻擊力），會受到武將的智力與魅力影響。為了方便觀看，在此以心理條的中央為起點，分別朝向左右兩端延伸分割出100的數字（參考左圖）。還有，根據武將的智力與魅力而決定的舌戰攻擊力標準，也整理於左邊的表格中。只要參考表格的話，玩家武將或交戰對手到底擁有多少實力，相信都能夠看出來個大概。

最後，玩家只要培養能夠看出自己再壓迫對手的心理條幾次就能夠獲勝，或是自己能夠再承受幾次壓迫的實力，應該就可以清楚自己下一步必須打出什麼樣的指令了。

舌戰攻擊力的標準

● 心理條的刻度數



● 由智力和魅力所決定出的攻擊力標準

智力＼魅力	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
100	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
90	33	33	33	33	33	33	34	34	34	34
80	32	32	32	32	32	32	33	33	33	33
70	28	28	28	28	29	30	31	31	32	32
60	28	28	28	28	26	25	26	27	28	29
50	15	15	16	16	17	18	20	21	22	24
40	15	15	15	15	15	15	15	16	16	17
30	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
10	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

舌戰指令的徹底活用術

在此將介紹5系統、全13種類的舌戰指令特徵，以及實際打出時的技巧等。

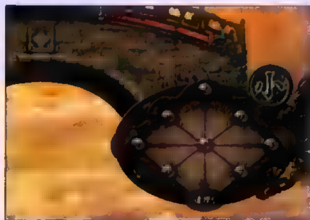
無論是哪個指令都適用的重點，那就是確認對手的特技情報，並推測其手中握有的是哪個系統的指令，然後再慎選要打出的指令。

附帶一提，排列在畫面右側的對手等待中指令，綠、藍、紅代表的是各個基本指令，而白色代表的是輔助指令、黃色代表的是攻擊指令、紫色則是代表自動或特殊指令的系統。

認知各個指令的特徵，臨機應變由手中選出能夠對抗的指令，並在數局後的連鎖來構築戰略才是上策。

基本

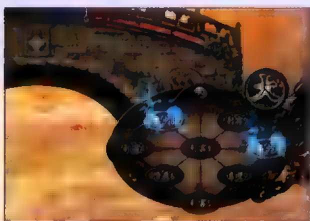
3種基本指令中的1～9數字，會因為盤上的「大／小」顯示，而使得數字的強弱有所改變。於基本指令的選擇上，雖然打出強的數字就對了，但為了預防因連鎖造成的「大／小」變化，所以最好把1和9保留下來當作王牌。尤其是對手持有攻擊指令等的時候，一般為了讓連鎖完成而進行的佈局，都會由1或9以外的基本指令先打出。



數字優劣為「小」的時候，數字大的基本指令就毫無傷害力可言。

集中

自己打出的集中指令在盤上的話，每1張每次向對手的心理條造成壓迫時的攻擊力就會＋20。集中在使用時，打出和「大／小」數字強弱相反的會比較好。舉例來說，「大」的時候就選擇集中1。而想要抵消舉例中的集中1的話，對手就必須打出基本指令的1才行。這時候，玩家只要選擇2以上的基本指令，就可以確實地於心理條上給予對手強大的壓迫攻擊力。



有2張集中指令的話攻擊力就會＋40，3張就會＋60。

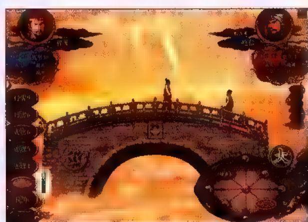
威壓

盤上有自己打出的威壓指令的話，每1張於每回合的一開始就會向對手的心理條造成20的壓迫。需要特別強調的是，盤上有越多張自己的威壓指令，效果就會根據張數而增加。如果對手沒有攻擊指令的話，就請不要多慮直接使用這個指令。而在使用的時候，也請和上述的集中指令一樣，選擇在數字的優劣上比較弱的數字。到時候就算被對手抵消了，也可以利用基本指令來獲得勝利。


就算手中沒有強力的指令，只靠威壓也是能夠取勝的……。

曲義

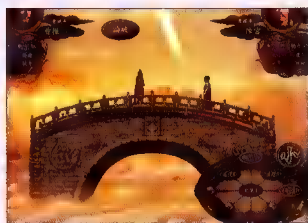
對手的牌中沒有自動指令（紫）的話，一開始就請不要多慮直接使用這個指令。如此一來，交戰對手在舌戰開始後，就會比較容易打出數字大的基本指令。若對手打出的是基本指令的話，利用攻擊指令（黃）就可以確實地獲得勝利。可是，要注意對手是否擁有攻擊指令（黃）。因為對手的指令若是為「破論」「挑發」「面罵」的話，此戰法就會無效。



「曲義」必須先仔細確認過對手的特技與牌組後才能夠使用。

破論

「破論」不但可以給予對手強大的傷害，還可以抵消基本指令、輔助指令（白）和「曲義」。因此，其使用上的方便性比「曲義」還要來得優秀。需要注意的是，對手是否持有自動指令，尤其是「反論」。還有，若是對手能夠使用「破論」，而玩家手上又沒有足以對抗的指令時，請選擇替換掉優劣較低的基本指令，在留下有用指令的同時並期待會出現能夠與之對抗的指令。

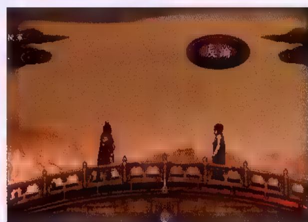


攻擊指令和「大／小」毫無關係，指令本身就擁有強大的攻擊力。

挑發

一但「挑發」發揮效果後，就可以讓交戰對手在2個回合間無法行動。這時候請參考P76，如果2個回合的攻擊可以獲勝的話，就請使用基本指令等攻擊一口氣壓迫對手的心理條。

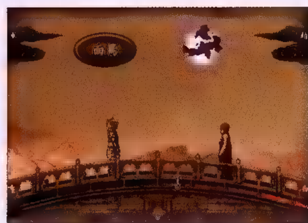
另一方面，「挑發」在完成連鎖的佈局上也是個很有效的攻擊指令。若是盤上的基本指令再加1、2枚基本指令就可以完成連鎖的話，就請不要多慮立刻使用。



攻擊指令對持有「反論」的對手無效，這點需多加注意。

面罵

能夠抵消對手打出的所有攻擊（黃）、基本和輔助指令（白），並給予強大傷害，甚至可以造成對手無法行動。面對沒有自動指令的對手，在什麼情況下使用都毫無問題。若對手有意打出可以完成連鎖的基本指令的話，就用「面罵」來給予抵消，妨礙其完成連鎖吧。附帶一提，玩家以外能夠使用「面罵」的，就只有旅行者的禰衡和左慈而已。

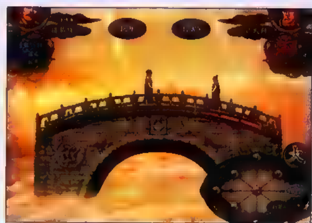


「面罵」之後立刻連接連鎖的話，勝利就立刻顯現在眼前了。

抗辯

能夠將對手打出的攻擊指令（黃）全部都無效化的「抗辯」，是最好隨時都留有1張的指令。還有，若對手持有自動指令（紫）的話，只要打出「抗辯」，就可以將對手的自動指令全部抵消掉，並連接到自己的攻擊指令上。

智力較高、指令數較多的武將，若是能夠擁有和對手的攻擊指令（黃）同樣張數的「抗辯」的話，相信交戰起來就會安心得多。

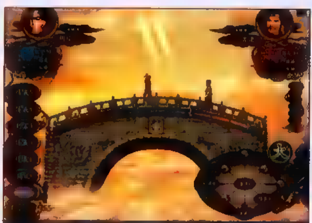


打出指令的時候，基本、輔助指令會先發揮效果。

反論

只要持有的話，就可以將對手的攻擊指令效果完全反射回去。也因此，「反論」可以說是最強的舌戰特技吧。

雖然使用方法可以和使用「抗辯」一樣，但是與可以使用攻擊指令（黃）的對手交戰的時候，在身上留下一張反而會更令人安心。相反的，若是對手似乎持有「反論」的話，利用基本指令和輔助卡片編織出的戰術將會成為勝利關鍵。請參考「威壓」或「集中」項目。



就算打出「抗辯」「反論」，也無法抵消特殊指令（紫）。

惑亂

針對「惑亂」，要注意的是它的缺點。這個指令擁有將盤上數字亂數變更配置的效果，但有時候可能反而會誘發負面連鎖。想要一擊逆轉的話，最好等盤上有許多同系統基本指令時再打出，這樣一來也比較容易完成複數連鎖。

再考

於「再考」的使用上，最好是在舌戰開始後，或是於心理條上具有壓倒性優勢的情況下打出。就算因為使用了「再考」，而讓基本指令或攻擊指令變得更加充實，但在自己的心理條被壓迫得很緊的情況下，想要逆轉局勢也是很難。還有，在使用「再考」前，先把攻擊指令全部都用掉會比較好。

CHECK

以十一連鎖來逆轉「大／小」

連鎖一但完成後盤上的「大／小」就會變換。這個效果無論是在正面或負面連鎖都是一樣的。附帶一提，這個現象在正面與負面連鎖同時完成時也會發生。這個時候，雖然正面連鎖不會給予對手傷害，自己反而會受到10左右的傷害，但「大／小」卻會變換。



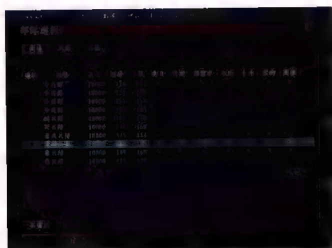
藍、紅[illegible]交錯的時候，就是十一連鎖發生的時機。

集團戰

戰鬥的形態

壓制戰・野戰
據點戰・城門戰
市街戰

集團戰的各個戰鬥形態，都會受到許多要素的影響。理解各個要素的意義後再策劃戰略的話，就可以將戰況導向有利的局面。



為了取得大陸的霸權，就必須組織精銳的軍隊。

與集團戰有關的要素和影響力

集團戰的勝敗與否，將會受到幾個要素所影響。而那些就是部隊、武將、物資、地形、氣象，其中有些東西是可以事先準備的。

想要達成統一中國大陸的偉大目標，就必須在無數的戰鬥中持續獲勝。為此，能否增強、善用在此介紹的各個項目，將會是最大的關鍵。

■ 會影響戰鬥的各種參數

項目		解說
部隊	士兵	編制到部隊中的士兵人數。這個數值變成０的部隊將會消滅。在戰鬥中受到敵方部隊的攻擊，或是兵糧耗盡造成士兵逃跑的話數值就會減少。此外，減少的士兵並非都是戰死了。有一部分的士兵會成為「傷兵」，只要戰鬥結束後，他們就會回到部隊中讓此數值稍微回復。還有，就算在戰鬥中，只要把帶有傷兵的部隊配置在工作物或田地等地方的話，士兵人數就會慢慢回復。還有，也可以使用策略「治癒」來讓傷兵返回部隊中。只不過，那只是士兵由負傷狀態中返回部隊而已，嚴格說起來並不是士兵「增加」了。
	部隊經驗	這是表示該部隊有多麼熟於戰鬥的數值。上限為１０００。經驗越高的部隊，其攻擊力或防禦力就越高。參加戰鬥的部隊，每次在實行攻擊等指令後就會累積，一但達到一定以上的數值，就可以在步兵、重步兵、騎兵、重騎兵、弓兵、弩兵等，建有各自兵種編制所的都市中強化為更強的兵種。雖然這和士兵或士氣不一樣，即使遭到敵方部隊的攻擊或策略等也不會減少，可是使用「補充」來增加部隊的士兵的話，經驗值將會和新進士兵的部隊經驗（習得徵兵特技的武將實行「補充」的話是５０，其他的為３０）平均化，原本經驗值高的部隊，可能因此而能力下降。此外，這也會影響渡河的困難度，步兵系、弓兵系越過城牆的成功率，以及策略的阻止率或成功率。
	士氣	這是表示該部隊有多少戰鬥意願的數值。士氣越高的部隊，行動順序就會越快輪到。還有，部隊被放火時的士兵減少數，也會因士氣越高而損失得越少。雖然藉由「訓練」可提升的上限是１００，但由習得訓練特技的武將來實行的話，也有可能達到１００以上。在戰鬥中實行「鼓舞」，或是我方的援軍抵達，又或是消滅敵方部隊，都可以讓士氣上升。在戰鬥中，雖然最高可讓士氣上升到２００，但戰鬥結束後就會變成１５０，並沒辦法再給予提高。

項目		解說
武將	船艦	表示配置在該部隊內的船艦種類。在戰鬥中，當部隊入侵河川地形時，部隊單位就會自動變成此項目所顯示的船艦種類圖示，並可以在河川上進行移動或攻擊等行動。而沒有配備船艦的部隊，將會以性能最低的走舸來進行移動。
	兵器	表示配置在該部隊內的兵器種類。兵器能夠在建設有兵器製造所的都市中進行配備。兵器全部有５種，其中除了木牛外的４種，都需在戰鬥中實行「組立」，然後部隊單位就會變成所選擇的兵器圖示，並可以進行移動或攻擊等行動。
	能力	武將的能力。在戰鬥中，主要是統率會影響部隊的攻擊力、防禦力，武力會成為單挑的攻擊力，智力會影響計略的成功率、阻止率。就算統率或武力很高，但只要智力一低就很容易中了敵方的計略，而讓部隊變得很難運用。還有，如果只有智力高，一但遭到敵方部隊的攻擊，士兵的減少量就會比較多，而立刻招來部隊被消滅的危機。重要的是，以軍隊全體來進行考量的平衡性。就算有統率高的武將，但只要沒有智力高的武將的話，就有可能讓全體的武將都中了敵方的計略。另一方面，若是只有智力高的武將的話，攻擊敵方部隊時就會顯得非常無力。一個軍隊最多可以編制５名武將，軍隊長由階級高的人擔任，負責攻擊的人包含近距離和遠距離共３人，智力高的武將１人，像這樣的編制就是個平衡性佳的軍隊。
	特技	武將習得的特技。會影響戰鬥的，是戰鬥系、計略系、單挑系全特技，和部分的稱號系特技。只要擁有特技的話，選擇攻擊時可以選擇的攻擊種類就會增加（例：突擊）、可以使用的計略數量就會增加（例：混亂），並得到自動發動的效果（例：提督）。因此，習得的特技越充實的話，戰略的範圍就越寬廣，能夠進行的作戰方式也更多采多姿。
物資	黃金	出擊時軍隊所攜帶的黃金。雖然感覺上在戰鬥中並用不到錢，但是每實行１次「陷阱坑」的策略，就必須花費黃金２００。還有，出發建設工作物的部隊，也必須要攜帶建設所需的資金。比起戰鬥，可以在行軍中建設工作物的戰役還更需要黃金。
	兵糧	軍隊所攜帶的兵糧。一但兵糧成為０的話，編制在該軍隊下的所有部隊的士氣就會開始下降，甚至引發士兵逃跑。只要攜帶和士兵同樣數量的兵糧的話，大概就可以撐３０天。而軍隊最多可以攜帶６０天份的兵糧，也就是士兵的２倍數量的兵糧。不過，若是將配置有木牛的部隊編制在軍隊中的話，最多就可以攜帶２１０天份的兵糧，需要轉戰許多都市或據點等的時候，就可以不用擔心兵糧問題了。

CHECK

能以不包括支隊的10部隊進行戰鬥的方法

我軍包括援軍，能參加一個戰場的軍隊最多是２支軍隊。還有，能編制在同一個軍隊中的武將是５名、部隊是１０支。若是以最大部隊數出擊的話，其中一定會混雜一些能力較差的支隊。這時候，若是能讓不包含擔當武將在內的５人、５部隊的軍隊出擊，然後再讓５人、５部隊的部隊出擊的話，就可以派出精銳的１０部隊出擊了。



旗下的武將增加的話，最好多以５人５部隊的軍隊出擊。

集團戰

戰鬥指令與獲得功績

在此，將針對戰鬥中可以使用的各種指令，對其實行所需條件或結果、可獲得的功績來做個整理。

決定戰場行動的指令

在戰鬥中可由玩家直接操縱部隊進行戰鬥的，除了壓制戰外，就是野戰、據點戰、城門戰、市街戰4種了。這些戰鬥形態在戰鬥中能夠實行的指令，基本上都是一樣的。

在此，將對壓制戰以外戰鬥的共通可實行指令，以及實行所需條件、武將可獲得的功績以一覽的方式來做個整理。另外，於戰鬥中可以使用的指令，全都有實行所需的機動力。部隊的經驗，或武將的武力、智力越高的話，該部隊的機動力就會越高。

附帶一提，有關於在戰役中可以使用的各種指令或使用條件，於P119開始會有所介紹，希望玩家能夠前往參考。

能夠在戰場上獲得的功績

身份為都督、太守、一般的玩家武將，賺取功績也是遊戲的目的之一。功績是身處勢力內的玩家武將，提升階級或身份所需的參數。還有，若是沒有達到一定的階級，想從一般提高身份成為太守、都督就不可能。尤其是實行「謀反」的時候，武將的身份是決定日後己方勢力狀態的重要要素（參考P49）。

在下表中，特別將戰鬥中可以使用的指令，或執行該行動後可獲得的功績值做個整理。只要參考這個表，採取能夠有效率地獲得經驗的行動，於戰鬥後獲得2倍功績也是有可能的。

戰鬥指令與獲得功績的標準

指令		所需機動力	獲得功績※1	條件、備註
移動		※2	—	・根據部隊的兵種、地形或機動力，而會讓可移動的範圍有異
轉換方向		—	—	・變更部隊正面所朝向的方向
攻擊	接近	4	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・攻擊鄰近的敵方部隊或設施
攻擊	齊攻	6	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・特技：齊攻 ・以複數的己方部隊包圍敵方部隊或設施，並一起進行攻擊
攻擊	弓矢	5(井闌:3)	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・兵種：弓兵系、突騎兵　兵器：井闌　船艦：鬥艦
攻擊	火箭	6(井闌:4)	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・特技：火矢　兵種：弓兵系、突騎兵　兵器：井闌　船艦：鬥艦 ・被攻擊的地點有可能會失火
攻擊	突擊	6	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・特技：突擊 ・比接近攻擊造成的傷害更大，且有可能讓敵方部隊後退、混亂，或是成為單挑
攻擊	投石	8	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・對城牆下的敵方部隊投以石頭來進行攻擊
攻擊	霹靂	8	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・兵器：霹靂車 ・能越過城牆來進行攻擊
攻擊	木獸	8	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・兵器：木獸 ・若是與攻擊目標間若是有部隊的話，依然可以進行貫穿攻擊，不過我方也會受到傷害 ・被攻擊部隊的所在地有可能會失火

指令		所需機動力	獲得功績※1	條件、備註
指令		5	－	・特技：隱密 ・可以通過敵方部隊的ＺＯＣ ・會比通常移動消耗更多的機動力
潛行		10	－	・兵器：衝車、井闌、霹靂車、木獸 ・將兵器組合起來後使用
解體		10	－	・將組合起來的兵器變回原樣
策略	火計	6	+4	・無法對河川、毒泉、城牆實行 ・天候為雨、霧、雪的時候無法實行 ・會根據風向而有延燒的可能 ・可用雨或「滅火」來撲滅火勢
	陷阱坑	6	+3	・特技：地理（使用１次需要黃金200） ・可在街道、平地、森林、田地實行 ・和敵方部隊鄰接，或是兵種為象兵、部隊是兵器的時候無法實行 ・掉進陷阱坑的部隊其士兵數和士氣都會減少，且有可能陷入混亂
	落石	8	+3	・特技：地理 ・能在岩場實行 ・和敵方部隊鄰接，或是兵種為象兵的時候無法實行
	天變	10	+3	・特技：天文 ・可以改變天候
	風變	8	+3	・特技：天文 ・可以改變風向
	落雷	18	只有落雷成功的時候，減少敵方士兵數（包含傷兵）與敵方設施防禦的2.5%	・特技：天文＋仙人 ・只能在天候為雨的時候實行 ・被落雷擊中的地點可能會著火，部隊也可能會陷入混亂 ・有可能誤擊己方部隊
	治療	6	回復士兵數（包含傷兵）的2.5%	・特技：醫生 ・可以治療自己部隊或鄰近部隊的傷兵
	混亂	12	+20	・特技：混亂 ・可以讓鄰近的敵方部隊陷入混亂
	鎮靜	4	+10	・特技：鎮靜 ・可以讓鄰近我方部隊的混亂、暴走狀態回復
	引誘	10	+15	・特技：引誘 ・成功的話，對象部隊就會成為暴走狀態
	鼓舞	6	+5╳鼓舞的我方部隊數	・特技：鼓舞 ・提升自己部隊和所有鄰近的我方部隊的士氣
	伏兵	6	+3	・只能在有森林的地方實行 ・和敵方部隊鄰接，或是兵種為象兵、部隊是兵器的時候無法實行 ・可以對侵入的敵方部隊發動伏兵攻擊，也有可能會造成其混亂
	倒戈	6	+100	・只能在於「內應」時取得倒戈約定的武將出擊該場戰鬥時實行 ・只能由軍隊長的本隊實行 ・答應倒戈的武將是軍隊長的時候無法實行
	滅火	6	+3	・只能在著火的地點實行（支隊也可實行） ・成功的話就可以滅火
	同討	8	只有奇襲成功的時候，減少敵方士兵數（包含傷兵）的2.5%	・特技：同討 ・和敵方部隊鄰接，且該部隊還和其他敵方部隊鄰接時才可以實行 ・成功的話，敵方部隊將會自相殘殺
	裂帛	10	+10	・特技：止行 ・可以讓鄰接的敵方部隊的行動順序變得遲緩
	奇襲	12	只有奇襲成功的時候，減少敵方士兵數（包含傷兵）的2.5%	・特技：奇襲 ・天候必須為雨、霧、雪 ・實行部隊的士兵人數必須為1001以上 ・在水上的話，或是部隊為兵器的話無法實行 ・攻擊方無法以城牆對面的部隊為攻擊對象 ・失敗的話，實行的部隊將會受到大傷害
	內應	12	+80	・只有在以「煽動」取得內應約定的都市中進行城門戰或市街戰時才能夠實行 ・成功的話，該都市的城門或政廳的防禦就會下降
單挑		10	+100	・只有在與敵方主要部隊鄰近的時候才能夠實行 ・武力比對手還高的話就會比較容易遭到拒絕
指揮		－	－	・特技：軍師 ・可以消耗自己的機動力，來要求身份低於自己的武將所率領的部隊（包括支隊）結束部隊的行動
等待		－	－	・剩餘機動力的一半將可以留至下一回合（最大40）
撤退		1	－	・只能在戰場的邊界實行
實行反擊		－	攻擊時減少敵方士兵數(包含傷兵)的2.5%	・遭到敵方部隊的直接攻擊時自動進行攻擊
圍捕敵方武將		－	+10	・將敵方部隊包圍起來並消滅的話會比較容易抓到
破壞城門		－	攻擊時減少敵方設施防禦的2.5%	・防禦力變成０的話城門就會開啟，然後攻擊方的部隊就可以進入城牆中
破壞陣營		－	攻擊時減少敵方設施防禦的2.5%	・於據點戰中若己方勢力是攻擊方的話，就可以利用陣營回復傷兵與士氣
破壞碉堡		－	攻擊時減少敵方設施防禦的2.5%	・於據點戰中若己方勢力是攻擊方的話，就可以利用碉堡回復傷兵與士氣
破壞要塞		－	攻擊時減少敵方設施防禦的2.5%	・於據點戰中若己方勢力是攻擊方的話，就可以利用要塞回復傷兵與士氣
破壞政廳		－	攻擊時減少敵方設施防禦的2.5%	・於市街戰中若己方勢力是攻擊方的話，只要破壞政廳就可以獲得勝利，若為守備方的話則算敗北
破壞裏城門※3		－	攻擊時減少敵方設施防禦的2.5%	・於城門戰中若己方勢力是攻擊方的話，只要破壞裏城門就可以獲得勝利，若為守備方的話則算敗北，並會移往市街戰

※１　行動或策略成功時可以獲得的功績。

※２　會因為地形或兵種而有所差異。

※３　在城門戰地圖中破壞掉就能獲得勝利的最深處城門。

集團戰

部隊經驗與兵種經驗

武將會根據在戰鬥中的行動，而獲得各式各樣的特技經驗。而且，部隊也會根據在戰鬥中的行動，而獲取到經驗值。

武將和部隊獲得經驗的差異

參加戰鬥的武將，將會因為實行攻擊或「計略」等戰鬥中的行動，或根據其結果而獲得特技經驗。還有，參加戰鬥的部隊也會因為實行攻擊等行動而獲得部隊經驗，進而變得更強。

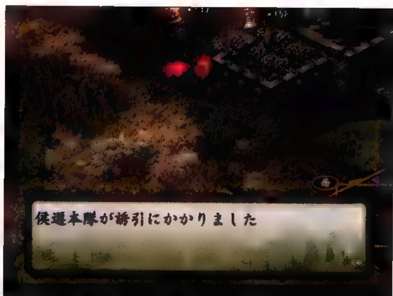
於下一頁上方的表中，特別將戰鬥中的行動與結果所能得到的部隊經驗值整理成一覽。這於為了強化部隊成為上位兵種而努力賺取經驗時，將會大大地幫上忙。此外，表內的獲得經驗值，是只實行了1次攻擊或射擊所獲得的數量。因此，像是「接近×6」這樣實行了許多次的時候，只要將獲得部隊經驗乘以6倍就可以知道獲得數量了。由於部隊經驗越高的話，部隊的攻擊力或防禦力就會越強，所以請盡量平均地提升所有部隊的經驗。

武將該如何獲得兵種經驗

於下一頁下方的表中，特別將戰鬥中武將可以獲得的兵種經驗，以及獲得經驗的所需行動整理成一覽。為了提升能力與習得特技，請玩家盡量使用可以獲得許多兵種經驗的行動。

此外，就只有玩家武將率領自己的本隊，以「接近」或「射擊」進行攻擊的時候，才能夠讓武將獲得兵種經驗。這時候，能夠獲得的兵種經驗，將會依照本隊的兵種來判定。還有，表中的獲得經驗數值，和部隊獲得經驗的情形一樣，是在各種行動只實行1次的情況下所獲得的經驗。因此，若是進行多次行動的話，就可以獲得與所行動次數同樣倍數的經驗。建議玩家平時盡量保存機動力，見時機來臨時就迅速行動，一口氣獲得大量的經驗值。

附帶一提，想要賺取兵種經驗的話，推薦使用計略「混亂」。因為陷入混亂狀態的部隊，將會變得無法移動。還有，就算對方進行反擊，其殺傷力也會變得很低。只要與陷入混亂狀態的部隊鄰近的話，就可以省下移動時所需消耗的機動力，將機動力全部用來進行攻擊。



於戰鬥中，並不是只有攻擊或防禦才能獲得經驗，實行「計略」的話也可以獲得特技經驗。

能夠獲得經驗的指令與行動

			部隊								
			步兵系	騎兵系	弓兵系	衝車	井闌	霹靂車	木獸	走舸、蒙衝	鬥艦
指令	移動		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	轉換方向		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	攻擊	接近	+2	+2	+2	—	—	—	—	+2	+2
指令	攻擊	齊攻	+2	+2	+2	—	—	—	—	+2	+2
指令	攻擊	弓矢	—	+2※1	+2	—	+2	—	—	+2※2	+2
指令	攻擊	火箭	—	+2※1	+2	—	+2	—	—	+2※2	+2
指令	攻擊	突擊	+2	+2	+2	—	—	—	—	+2	+2
指令	攻擊	投石	+2	—	+2	—	—	—	—	—	—
指令	攻擊	霹靂	—	—	—	—	—	+2	—	—	—
指令	攻擊	木獸	—	—	—	—	—	—	+2	—	—
指令	潛行		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	組立		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	解體		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	策略		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	單挑		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	指揮		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	等待		—	—	—	—	—	—	—	—	—
指令	撤退		—	—	—	—	—	—	—	—	—
行動	實行反擊		+1	+1	+1	—	—	—	—	+1	+1
行動	圍捕敵方武將		※3	※3	※3	—	※3	※3	※3	※3	※3
行動	消滅敵方部隊		※4	※4	※4	—	※4	※4	※4	※4	※4
行動	破壞城門		+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10※2	+10
行動	破壞陣營		+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10※2	+10
行動	破壞碉堡		+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15※2	+15
行動	破壞要塞		+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20※2	+20
行動	破壞政廳		+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20※2	+20
行動	破壞裏城門		+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20※2	+20

※1　部隊兵種為突騎兵時。
※2　弓兵部隊配備至走舸、蒙衝時。
※3　敵方武將的武力１／２。（當作獲得經驗值基準的能力，是不包含裝備道具後所上升的數值的。）
※4　被消滅部隊的指揮武將的統率１／５。（若是支隊的話就是７０％的１／５。當作獲得經驗值基準的能力，是不包含裝備道具後所上升的數值的。）

武將的兵種經驗

行動		兵種經驗的種類	獲得經驗
移動		—	—
轉換方向		—	—
攻擊	接近	武將所率領部隊的兵種經驗	+2
攻擊	齊攻	武將所率領部隊的兵種經驗	+1
攻擊	弓矢	弓兵經驗	+2
攻擊	火箭	弓兵經驗	+2
攻擊	突擊	武將所率領部隊的兵種經驗	+2
攻擊	投石	弓兵經驗	+2
攻擊	霹靂	弓兵經驗	+2
攻擊	木獸	弓兵經驗	+2
潛行		—	—
組立		—	—
解體		—	—
單挑		—	—
指揮		—	—
等待		—	—
撤退		—	—
實行反擊		武將所率領部隊的兵種經驗	+1
迴避陷阱坑		武將所率領部隊的兵種經驗	+2

※部隊為「走舸」「蒙衝」「鬥艦」，還有壓制戰的戰場是在淮陰、華容、夷陵、公安、合肥、尋陽、濡須口、赤壁或是水路上時，獲得的經驗就會是水軍經驗。

武將的策略、仙術經驗

策略	獲得的特技、兵種經驗	成功	失敗
火計	計略經驗	+2	+1
陷阱坑	計略經驗	+5	+1
落石※1	計略經驗	+5	+1
天變	仙術經驗	+5	+1
風變	仙術經驗	+5	+1
落雷	仙術經驗	+5	+1
治療	計略經驗	+5	+1
混亂	計略經驗	+5	+1
鎮靜	計略經驗	+5	+1
引誘	計略經驗	+5	+1
鼓舞	計略經驗	+5	+1
伏兵	武將所率領部隊的兵種	+6※2	—
倒戈	計略經驗	+10	—
滅火	計略經驗	+2	+1
同討	計略經驗	+5	+1
裂帛	計略經驗	+5	+1
奇襲	計略經驗	+5	+1
內應	計略經驗	+10	—

※１落石對敵方部隊造成傷害的話就是成功，沒造成傷害的話就是失敗。
※２在伏兵狀態下攻擊敵方部隊時。

集團戰

天候的影響

能夠左右戰況的其中一個要素，那就是天候。
在此將解說，天候的變化、或季節與風向到底擁有多大的影響力。

氣象對戰鬥造成的影響

在戰場上，天候或風向這些氣象，有時候會對戰況造成影響。

這些氣象，會隨著時間的流逝而有所變化，並不是一直保持不變的。於天候上，共有晴、陰、雨、霧、雪5種形態。還有，戰鬥中的天候或風向隨著時間所進行的變化，是有某種程度的模式可循的。

附帶一提，會被天候或風向的變化所影響的，有實行「火計」「火箭」時著火的機率以及延燒的可能性、「滅火」的成功率、「落雷」的實行條件等。此外，只要實行計略「天變」或「風變」的話，玩家就可以任意變更天候或風向，所以根據戰況來導出最適合的氣象條件，也會是一項很有效的戰略。

會在戰鬥中變化的天候

戰場上的天候變化與季節毫無關係，首先，會以晴60%、陰35%、雨5%的機率，來決定戰鬥開始時的天氣狀況。

然後，隨著日子的增加，天候會根據原本的天氣而做機率性的變化（參考左表）。

附帶一提，若是季節在開戰前發生颱風（夏天）的話，戰鬥開始時的天候會是晴30%、陰40%、雨30%。若是發生大雪（冬天）的話，機率則會變成晴25%、陰30%、雨15%、霧5%、雪25%。天候雖然不像自然災害，並不會對戰略造成不良的影響，可是由於很容易發生雨或霧，所以在季節快進入春天或秋天時比較適合戰鬥。

天候變化的機率

原本的天氣	變化後的天氣	變化的機率		
		一般	發生颱風時	發生大雪時
晴	晴	60%	30%	25%
	陰	35%	40%	30%
	雨	5%	30%	15%
	霧	0%	0%	5%
	雪	0%	0%	25%
陰	晴	30%	15%	15%
	陰	50%	50%	40%
	雨	15%	25%	10%
	霧	5%	10%	5%
	雪	0%	0%	30%
雨	晴	10%	3%	0%
	陰	45%	12%	25%
	雨	40%	70%	25%
	霧	5%	15%	10%
	雪	0%	0%	40%
霧	晴	20%	5%	20%
	陰	20%	30%	20%
	雨	10%	30%	20%
	霧	50%	35%	20%
	雪	0%	0%	20%
雪	晴	10%	10%	0%
	陰	30%	30%	25%
	雨	35%	45%	20%
	霧	5%	5%	0%
	雪	20%	10%	55%

※季節為春、夏、秋時，除非用「天變」來使天候發生變化，否則是不會出現雪的。
※天候可能出現雪的地方，就只有幽州、冀州、青州、并州、雍州、涼州。

讓戰況變得不透明化的霧

在戰場上一但發生霧的話，我軍、敵軍部隊的視界，就會全部都變成0。若是在霧中草率行動的話，會很容易致使部隊毀滅，所以除非我軍是需要爭取時間的守備方等，否則霧在一般狀況下並不是值得歡迎的天候。

遇到這種情況的時候，最好的對策就是讓玩家武將習得天文特技，或是讓擁有天文特技的武將加入軍隊，在戰鬥中使用計略「天變」即可。

可是，如果智力太低的話，就算使用了計略，也可能改變不了天候狀況。因此，最好事先「授與」各種具有提升智力效果的道具給武將，或是好好把玩家武將的智力鍛鍊得高一點（參考P58）。

風向的影響

在戰鬥中，玩家可以於畫面左上方確認到有關於風向的情報。附帶一提，風向全部共有9種。由於在戰場地圖中，畫面的右上方就是北方，所以風向是「北」的時候，就表示現在的風是由畫面右上方吹向左下方（參考左下表）。戰場上的風向，會依據戰鬥開始時的季節，以一定的機率來發生風向。然後，於戰鬥中也會隨著時間的流逝，根據不同的季節並依照右下表的機率來改變風向。附帶一提，當計略「風變」成功的時候，玩家就可以自由地改變風向。此外，風向會對戰鬥產生影響的地方，就是使用「火計」「火箭」時，火災發生後的火勢延燒方向。基本上，火勢會由上風往下風的方向擴散。

■ 季節與風向的變化

北風	東北風	東風	南風
西風	西南風	西風	西北風

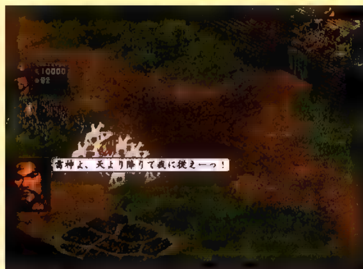
■ 季節與風向的變化

風向	1～3月(春)	4～6月(夏)	7～9月(秋)	10～12月(冬)
北	20%	10%	5%	10%
東北	40%	5%	5%	20%
東	10%	5%	5%	10%
東南	5%	5%	5%	20%
南	5%	10%	10%	10%
西南	5%	20%	40%	5%
西	5%	10%	20%	5%
西北	5%	20%	5%	5%
無風	5%	15%	5%	15%

CHECK

利用天候來進行的計略

那就是「落雷」這個計略。同時習得天文與仙人特技的武將，就可以在天候為雨的時候實行這個計略。雖然實行1次需要使用1個機動力，但攻擊目標可以是部隊或設施。「落雷」不但可以讓目標受到雷擊傷害，還可以讓被擊中的地方著火，並讓部隊陷入混亂，是個擁有許多附加效果的魅力策略。



雖然破壞力十足，但有時候也會誤擊我方部隊……。

集團戰

地形與移動部隊

在戰場上，擁有各式各樣的地形或設施。
在此將特別解說，因為各種地形特性或高低差，所造成的移動部隊時的相異點或攻擊法則。

理解地形與設施的特徵

在戰場上，置有平地或山地等地形，或是城門或政廳等設施。

各種地形或設施都擁有各自的特徵，並會對處於該地點上的部隊的移動，或是行動造成影響。

至於各種地形或設施擁有哪些特徵，在此將它們全都整理於左邊的表格中。請參考各個項目，仔細觀察戰鬥中的地形，相信一定會對玩家在擬定戰略時有所幫助。

此外，下表項目中破壞是顯示為「○」的地形，森林可以用弓兵系或井闌的「射擊」等，在給予其一定的傷害後使之消失，並讓下方的地形顯露出來。另外，位於河川的設施，堰（左頁），則是用「接近」「射擊」都可以破壞。

利用地形來強化部隊的守備

各種地形或設施，都擁有各自的防禦效果。所謂的防禦效果，就是位於該地形或設施上的部隊，受到「接近」「射擊」等攻擊的時候，能夠減輕原本應受傷害值的效果。各種地形、設施的防禦效果整理於左表中。此外，在下一頁的表中，則將各自的防禦效果高低值以A～E5種階段表示。若是部隊有可能受到攻擊的話，請盡可能移動到能發揮較大防禦效果的地方。

當然，在進行攻擊的時候，也請注意各個地形或設施擁有的防禦效果。舉例來說，想攻擊躲在森林或岩場的敵方部隊時，請用「引誘」將他們引到平地或溼地再進行攻擊，這樣才能給予他們較高的傷害。

因為自然災害而改變的地形

在發生大雪或颱風的都市，或是其週遭的戰場地圖，有可能於災害後改變一些地形（參考左表）。這時候，在災害發生時的下個季節來臨前，地形都將維持改變後的樣子。若是在不同的季節進攻同一個都市的話，由於地形有可能會不一樣，所以請注意慎選出擊軍隊中的兵種。

■ 自然災害與改變的地形

自然災害	會變更的地形
大雪	街道→平地
	溼地→平地
	小河川→平地
	毒泉→平地
颱風	平地→溼地※
	溼地→小河川※

※只在原本的地形高度為0時才會發生。

■ 地形、設施一覽

	地形、設施	部隊通行	破壞	火計	備註	
地形	平地	所有兵種都可以通行	×	○	可以實行「陷阱坑」	D
	山地	所有兵種都可以通行	×	○	─	D
	街道	所有兵種都可以通行	×	○	可以實行「陷阱坑」	D
	溼地	井闌、霹靂車不可以通行	×	○	─	E
	毒泉	衝車、井闌、霹靂車不可以通行	×	○	實行等待的話兵力會減少	E
	小河川	只有船艦可以通行	×	×	可以讓部隊順著水流移動 部隊流動至戰場外的話就算撤退	D
	大河	只有船艦可以通行	×	×	比小河川更容易讓部隊順著水流移動 部隊流動至戰場外的話就算撤退	D
	田地	所有兵種都可以通行	×	○	可以實行「陷阱坑」 實行等待的話就可以讓傷兵回復	D
	森林	井闌、霹靂車不可以通行	○	○	可以實行「陷阱坑」 可以實行「伏兵」	C
	岩場	井闌、霹靂車不可以通行	×	○	可以實行「落石」	C
設施	城牆	只有步兵、弓兵可以通行※1	×	×	─	A
	階梯	只有步兵、弓兵可以通行	×	○	─	A
	城門	根據配置地點的地形決定	○	○	防禦變成0的話城門就會打開，攻擊方的部隊就可以進入	A
	政廳	所有兵種都不可以通行	○	○	防禦變成0的話就算攻擊方獲勝	─
	陣營	根據配置地點的地形決定	○	○	實行等待的話就可以讓傷兵和士氣回復	C
	碉堡	根據配置地點的地形決定	○	○	實行等待的話就可以讓傷兵和士氣回復	B
	要塞	根據配置地點的地形決定	○	○	實行等待的話就可以讓傷兵和士氣回復	A
	一般設施	所有兵種都不可以通行	○	○	破壞後就可以讓所有的兵種通行	─
	堰	只有船艦可以通行	○	×	防禦變成0的話就會潰堤，然後淹水範圍會慢慢擴散	※2

※1 這是指利用爬牆來進行移動。一但移動到城牆上的話，井闌、木獸、霹靂車也可以移動。
※2 堰的防禦效果，小河川、大河的效果相同。

■ 在城門戰中有堰的都市一覽

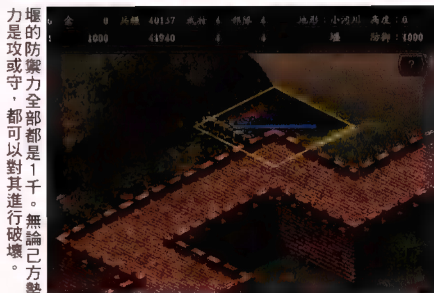
都市	有無河川
下邳	─
小沛	─
安定	─
雲南	○
新野	○
桂陽	○
建安	○

在建有堤壩的都市之中，戰鬥地圖上有河川的都市以○標記。

破壞堤壩之後會發生的事

戰場地圖上有時候會有堤壩。利用「接近」或「射擊」將堤壩的防禦度變成0的話就會潰堤，然後隨著時間的增加，河川就會在戰場地圖上擴大。還有，和河川鄰近的城門防禦度也會漸漸下降。若是我軍為守備方的話，不僅要派部隊保護城門，更要派出一些部隊去保護堰才行。

附帶一提，因為河川擴大而處於被淹沒地形上的部隊兵種，將會被強制變為船艦。另外，組立有兵器的部隊也是一樣，兵器會被解體並變為船艦。要進攻有堤壩的都市的時候，請盡量讓習得「提督」的武將，或是配備有蒙衝、鬥艦的部隊參戰。



堰的防禦力全部都是1千。無論己方勢力是攻或守，都可以對其進行破壞。

移動的所需機動力因地形而異

在戰場上要移動部隊的時候，根據地形或設施的不同，每個兵種移動時的所需機動力也會不一樣（參考下表）。只要事先理解移動時的所需機動力的話，就可以推測出敵軍部隊的行動範圍。如此一來，就可以在包圍敵方軍隊長部隊時，或是讓我軍部隊脫離戰線時幫上大忙，讓戰鬥往最有利的方向發展。



如果是己軍部隊的話，只要於移動時選擇目的地，就可以得知所需機動力和剩餘機動力。

移動時的所需機動力※1

系統	兵種	平地	山地	街道	溼地	田地	森林	岩場	毒泉	城牆※2	階梯	大河	小河川
步兵系	步兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
	重步兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
	近衛兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
	青州兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
	蠻族兵	4	3	4	7	4	3	6	7	20※2	4	—	—
	藤甲兵	4	6	4	4	4	5	6	4	20※2	4	—	—
騎兵系	騎兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
	重騎兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
	虎豹兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
	突騎兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
	象兵	5	7	4	12	4	6	12	12	—	—	—	—
弓兵系	弓兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
	弩兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
	元戎弩兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※2	4	—	—
兵器	衝車	4	6	4	—※3	4	6	6	—※3	—	—	—	—
	井闌	10	12	10	—※3	10	—	—	—※3	—	—	—	—
	霹靂車	10	12	10	—※3	10	—	—	—※3	—	—	—	—
	木獸	5	7	4	12	4	6	12	12	—	—	—	—
船艦	走舸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	10
	蒙衝	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	7	5
	鬥艦	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	5

※1　於堰、工作物（陣營、碉堡、要塞）上的所需機動力，是根據配置地點的地形而定。
※2　這是利用爬降來進行移動的時候。城牆上的移動和平地一樣。
※3　可以在地形內進行組立。
※4　可以在城牆上進行組立後進行移動。

地形高低差與爬降城牆的法則

就算是一樣的地形，高度也不一定會一樣。各種的地形，共有0～4段5種不同的高度，這會對部隊移動時的所需機動力造成影響。

附帶一提，能夠爬降城牆的兵種，就只有步兵、弓兵系而已。另外，就算是步兵、弓兵系的兵種，在面對敵軍的城壁時，除了能夠使用階梯的情況以外，否則還是必須成功架設雲梯後才可以進行爬升。

此外，城牆的高度是不一定的。都市的話會根據都市規模而有所改變，規模越大就越高，攻擊方就越難成功架設雲梯。還有，關卡的城牆是根據防禦力決定的，戰鬥開始時關卡防禦力越高的話就越高。就算關卡防禦力因為受到攻擊而降低，城牆在戰鬥中的高度也不會因此而發生變化。

可以進行攻擊的高低差與射程

無論是哪個兵種，都只能對高低差距在3格內的部隊進行攻擊。可是，能對城牆上的部隊進行攻擊的，就只有步兵、弓兵系的兵種，以及特定兵器和鬥艦而已。附帶一提，步兵系兵種雖然只能進行直接攻擊，但若是事先沒讓雲梯架設成功的話，依然是無法進行攻擊的。此外，弓兵系兵種或特定兵器、鬥艦，則可以藉由射擊來進行間接攻擊。只不過，射程越遠的話，能夠攻擊到的高度就會越低。

還有，弓兵系兵種就算攻擊目標部隊在射程距離內，但只要有高度比自己所在地形或攻擊目標部隊所在地形還高的地形夾在兩者中間的話，就無法實行「射擊」指令。

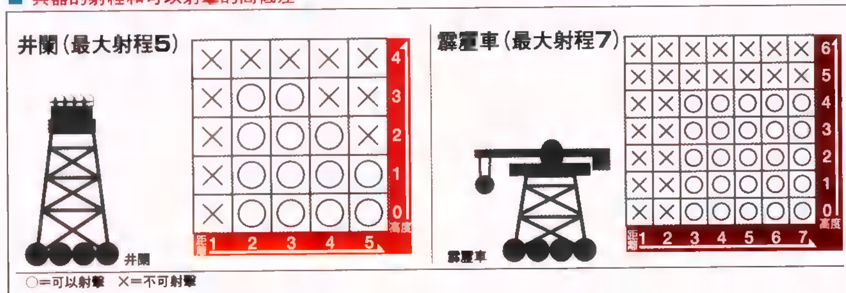
■ 弓兵系與鬥艦的射程和可以射擊的高低差



○＝可以射擊　×＝不可射擊　★＝對2格以上的部隊、設施進行射擊時，也可對射線上的部隊、設施進行射擊（只有）元戎弩兵。

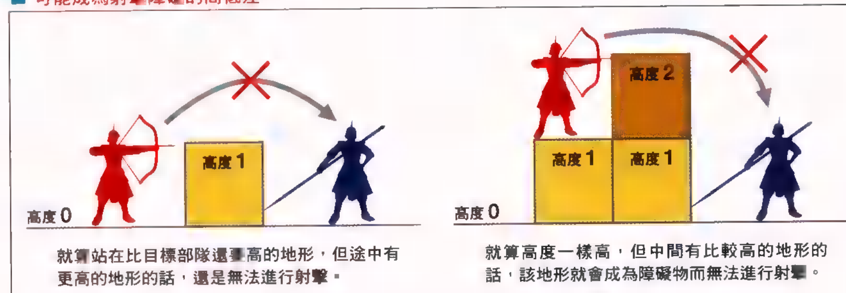
※ 弓兵系或是突騎兵在走舸、艨衝內進行射擊的時候，射程與射擊高度跟原本的兵種一樣。

■ 兵器的射程和可以射擊的高低差



○＝可以射擊　×＝不可射擊

■ 可能成為射擊障礙的高低差



就算站在比目標部隊還要高的地形，但途中有更高的地形的話，還是無法進行射擊。

就算高度一樣高，但中間有比較高的地形的話，該地形就會成為障礙物而無法進行射擊。

集團戰

兵種・船艦・兵器

想要發揮部隊的戰鬥力，首先必須要做的事，就是徹底理解參加戰鬥的各個兵種、船艦、兵器的特徵。

決定部隊特徵的要素

參加戰鬥的部隊的特徵，是由兵種種類來決定的。還有，各個部隊若能活用所配備的船艦或兵器的性能，就能進行更寬廣的戰術面應用。

在此，為了能讓玩家找出3系統14種兵種、3種船艦、5種兵器的最佳活用方式，將對其各自的特性來做詳細解說。希望玩家能夠編制出最適合執行戰略的部隊。

此外，為了把各兵種，或船艦、兵器各自最擅長的攻擊方法發揮至最大限度，因此最好以正面朝向目標部隊或設施。

不過，就只有井闌是例外，因為它具有對全方向進行平等效果攻擊的能力。

兵種、船艦、兵器的射程

在左表中，對兵種或船艦、兵器各自的射程做了簡單比較。附帶一提，步兵系兵種、騎兵系兵種（突騎兵例外）和衝車的射程，由於它們只能夠進行接近攻擊的關係，所以不在比較的對象內。

若是能將部隊配置在對手攻擊不到的地方的話，就可以在不受到反擊的情況下，利用「射擊」來持續給予敵方部隊單方向的傷害。請玩家參考表，試著思考具體的配置方式。在戰場上與敵軍交戰時，一般來說都是將井闌或霹靂車這種射程長的部隊放在後列，弓兵系放在中列，而只能進行接近攻擊的步兵系、騎兵系在前線，這種布陣方式最具有攻擊力。

■ 兵種、船艦、兵器的射程表

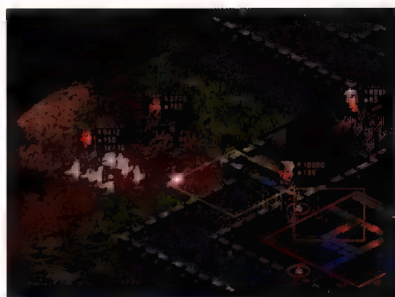
射程距離	1	2	3	4	5	6	7
弓兵		■	■				
弩兵		■	■	■			
元戎弩兵	■ ※	■	■	■			
突騎兵		■	■				
鬪艦	■	■	■				
井闌		■	■	■	■		
霹靂車			■	■	■	■	■
木獸	■	■	■	■	■		

※ 雖然不能選擇攻擊目標，但卻可以對自己與射擊目標地點間的部隊或可以破壞的地形造成傷害。

各個兵種的攻擊適性

於步兵系、弓兵系、騎兵系這些兵種上，設有所謂的攻擊適性。這是顯示該兵種攻擊什麼兵種時，所獲得的傷害效率有多少的參數。在下表中，已將不同兵種系統的攻擊適性做了整理。左邊顯示的是攻擊方部隊，對該兵種而言向各種兵種進行攻擊時所能獲得的傷害效率都可以一覽無遺。傷害效率由高至低排列，分別是◎、○、△、×4種階段。以步兵系為例的話，由於對騎兵系的傷害效率是×，所以無法給予重大的傷害，但是對弓兵系的傷害效率卻是○，因此攻擊弓兵系時能夠很有效率地減少敵兵數量。騎兵勝步兵、步兵勝弓兵、弓兵勝騎兵，這樣的三者牽制適性，我們由下表中就可以明顯看出。

此外，雖然弓兵系對騎兵性的適性是○，但這是實行射擊攻擊時的情況。若是進行接近攻擊的話，弓兵系不但不會比騎兵系強，被反擊時的傷害效率還是最不好的×。只要能考慮到這些攻擊適性，然後再決定要攻擊哪個敵方部隊的話，相信勝利就在眼前。



讓弓兵系對騎兵系進行直接攻擊是下下策。一但被反擊的話一定會受重創，請絕對要避免。

兵種間的攻擊適性表

攻擊方	攻擊對象			
	步兵系	騎兵系	弓兵系	衝車、井闌、霹靂車、木獸
步兵系	△	×	○	○
騎兵系	○	△	×	◎
弓兵系（直接攻擊）	×	×	△	△
弓兵系（射擊攻擊）、井闌、霹靂車、木獸	×	○	△	△

※這是由攻擊方所看到的傷害效率標準。效率由高至低排列分別是◎、○、△、×。
◎是傷害特大、○是傷害大、△是傷害普通、×是傷害小。

CHECK

攻擊由背後，防禦由正面

在左表中，是以統率77的關平所指揮的騎兵隊，向統率76的關興所指揮的騎兵隊，在幾乎一樣的條件下（參考左表的※），僅改變攻擊方向並實行「接近×6」後所得到的兵力減少報告。

由表中可得知，根據攻擊方向的不同，兵力所減少的量會有相當大的差距。因此，向敵方部隊進行攻擊時，部隊的方向也會是個非常重要的要素。

攻擊方向與士兵減少數

攻擊方向	減少兵力
前面	2,416
側面	2,963
背面	3,356

※攻擊方部隊：關平（騎兵隊）　兵力10,000　經驗100　士氣100
守備方部隊：關興（騎兵隊）　兵力10,000　經驗100　士氣100

步兵系

屬於步兵系的兵種，共有以下6種。其中，只要將步兵的部隊經驗提高的話，就可以依照步兵→重步兵→近衛兵的順序進行強化。而藤甲兵、蠻族兵只能在建有特殊設施的都市中進行編制。附帶一提，能夠獲得青州兵的，就只有能讓相關事件發生的曹操而已。

■ 可移動的地形

兵種	移動所需的機動力											
	平地	山地	街道	濕地	田地	森林	岩場	毒泉	城牆	橋樑	大河	小河川
步兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—
重步兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—
近衛兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—
藤甲兵	4	6	4	4	4	5	6	4	20※	4	—	—
蠻族兵	4	3	4	7	4	3	6	7	20※	4	—	—
青州兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—

※ 這是在城牆進行爬降移動的時候。城牆上的移動和平地一樣。

步兵系　步兵

新編條件

新編時需要花費黃金1,000。

可以進行編制的都市

所有的都市都可以進行編制。



步兵系的基本兵種，在每座都市中都可以編制。是個攻擊力、防禦力都很平均的兵種。可以對城牆實行雲梯指令。

步兵系　藤甲兵

新編條件

需要藤甲編制所。
新編時需要花費黃金1,200。

可以進行編制的都市

雲南、建寧



步兵系中防禦力最高的。不但不會受到毒泉的傷害，還可以減少通過溼地、毒泉時的所需機動力。可是懼怕火焰。可以對城牆實行雲梯指令。

步兵系　重步兵

新編條件

需要步兵編制所，而且只有經驗300的步兵可以強化為重步兵。

可以進行編制的都市

宛、會稽、下邳、許昌、桂陽、建寧、江夏、江州、梓潼、壽春、上庸、汝南、新野、長沙、陳留、天水、南皮、平原



步兵系的上位兵種。雖然攻擊力比步兵還要強一點，但防禦力完全沒變。可以對城牆實行雲梯指令。

步兵系　蠻族兵

新編條件

需要蠻兵編制所。
新編時需要花費黃金2,000。

可以進行編制的都市

建安、交趾、武陵



在森林與山地進行移動時，所需要的機動力比其他步兵系兵種要少許多。不會受到毒泉的傷害。可以對城牆實行雲梯指令。

步兵系　近衛兵

新編條件

需要步兵編制所、技術開發所，而且只有經驗500的重步兵可以強化為近衛兵。

可以進行編制的都市

宛、許昌、江夏、江州、南皮



步兵系最上位兵種。雖然攻擊力、防禦力都是步兵系兵種中的上位，但還是抵擋不住騎兵的攻擊。可以對城牆實行雲梯指令。

步兵系　青州兵

新編條件

由事件進行編制。

可以進行編制的都市

—



步兵系最強的兵種。攻擊力非常的高。可是，和騎兵相比的話還是略遜一籌。可以對城牆實行雲梯指令。

騎兵系

騎兵可以在所有都市中進行編制，且也可以依照騎兵↓重騎兵↓虎豹兵的順序進行強化。而編制象兵則需要建設特殊設施。還有，突騎兵是同時具有騎兵身份，卻也可以實行「射擊」的戰場重寶。附帶一提，只有編制騎兵系兵種的軍隊，在移動地圖上的移動速度將會變快。

■ 可移動的地形

兵種	移動所需的機動力											
	平地	山地	街道	濕地	田地	森林	岩場	毒泉	城牆	階梯	大河	小河川
騎兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
重騎兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
虎豹兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—
象兵	5	7	4	12	4	6	12	12	—	—	—	—
突騎兵	4	4	3	10	4	5	10	10	—	—	—	—

虎豹兵

騎兵系

新設條件

需要騎兵編制所、技術開發所，而且只有經驗500的重騎兵可以強化為虎豹兵。

可以進行編制的都市

安定、晉陽、西平



騎兵系的最上位兵種。由於攻擊力高，且移動範圍廣，所以是戰場上的主角。而防禦力也是騎兵系兵種中最高的。

騎兵

騎兵系

新設條件

新編時需要花費黃金1,400。

可以進行編制的都市

所有的都市都可以進行編制。



對部隊攻擊力高的騎兵系基本兵種。只不過，就算高低差在3以內，依然無法對城牆上的敵人進行攻擊。

象兵

騎兵系

新設條件

需要象兵編制所。
新編時需要花費黃金3,000。

可以進行編制的都市

永昌



全部兵種中攻擊力最高的兵種。可是，一但遇火的話就很容易陷入混亂、暴走，甚至攻擊自己人。

重騎兵

騎兵系

新設條件

需要騎兵編制所，而且只有經驗300的騎兵可以強化為重騎兵。

可以進行編制的都市

安定、上黨、襄平、晉陽、西平、武威、北平

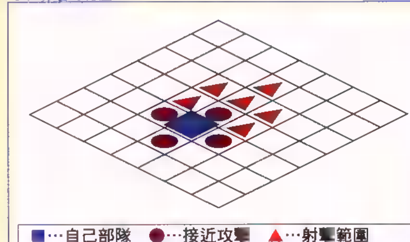


騎兵系的上位兵種。移動時所需的機動力和騎兵一樣。雖然攻擊力高，但防禦力和騎兵相同。不可以對城壁上的敵人進行攻擊。

突騎兵

騎兵系

可以射擊的範圍



新設條件

需要突騎編制所。
新編時需要花費黃金2,000。

可以進行編制的都市

上黨、武威、北平



以身為騎兵的性能而言，基本上和重騎兵差不多。只不過，它和弓兵一樣可以實行「射擊」。是遠近兩用的戰場重寶。

弓兵系

可以實行對騎兵系兵種傷害力大的「射擊」。若為元戎弩兵的話，還可以對射線上的所有敵方部隊或設施造成傷害。它們在城門戰等中，是可以不破門就對城門內的敵方部隊進行攻擊的重寶。還有，弓兵系兵種在使用蒙衝、走舸時，依然可以實行「射擊」指令。

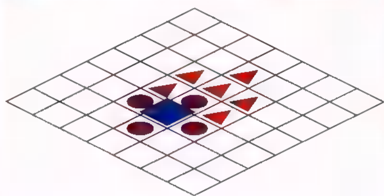
■ 可移動的地形

兵種	移動所需的機動力											
	平地	山地	街道	濕地	田地	森林	岩場	毒泉	城牆	階梯	大河	小河川
弓兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—
弩兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—
元戎弩兵	4	6	4	7	4	5	6	7	20※	4	—	—

※ 這是在城牆進行爬降移動的時候。城牆上的移動和平地一樣。

弓兵系 弓兵

可以射擊的範圍



新設條件

新編時需要花費黃金1,200。

可以進行編制的都市

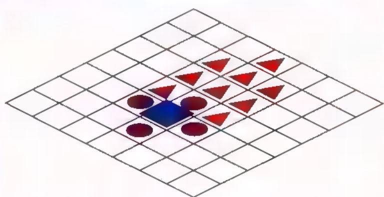
所有的都市都可以進行編制。



弓兵系的基本兵種，每個都市都可以進行編制。其最大射程為3。可以對城牆實行雲梯指令。

弓兵系 弩兵

可以射擊的範圍



新設條件

需要弓兵編制所，而且只有經驗300的弓兵可以強化為弩兵。

可以進行編制的都市

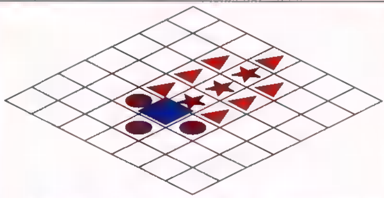
雲南、永安、宛、河內、漢中、薊、江夏、上黨、襄平、汝南、天水、南海、武威、武都、武陵、濮陽、零陵、廬江



弓兵系的上位兵種，射擊時的攻擊力比弓兵還要多1個等級。最大射程為4。可以對城牆實行雲梯指令。

弓兵系 元戎弩兵

可以射擊的範圍



新設條件

需要弓兵編制所、技術開發所，而且只有經驗500的弩兵可以強化為元戎弩兵。

可以進行編制的都市

宛、漢中、江夏、武都



弓兵系的最上位兵種。雖然攻擊力和弩兵差不多，但其攻擊具有貫穿射線上敵人的效果。最大射程為4。可以對城牆實行雲梯指令。

船艦

一但部隊移動到河川上的話，就會自動變為船艦。這時候，就只有陸地至河川、河川至陸地的過程中，需要使用11的機動力。此外，每個部隊都能夠使用的船艦是走舸，配備有蒙衝或鬥艦的部隊，則會自動使用上位的船艦。另外，鬥艦可以實行「接近」以及「射擊」。蒙衝、走舸則必須在被弓兵系兵種使用的情況下才能夠實行「射擊」。附帶一提，船艦也可以對河川上的敵方部隊實行「齊攻」「突擊」。

■可移動的地形

兵種	移動所需的機動力	
	大河	小河川
走舸	10	10
蒙衝	7	5
鬥艦	5	5

走舸

船艦

新編條件

無



可以進行編制的都市

無

每個兵種都有配備的船艦。在所有船艦中，是攻擊力、防禦力都最低的。是即使在小河川中都很容易被水流拉走的船艦。

蒙衝

船艦

新編條件

需要造船所。
造船時需要花費黃金1,500。



可以進行編制的都市

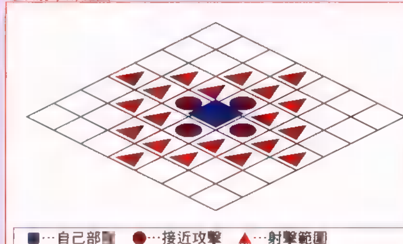
永安、建業、吳、江陵、柴桑、上庸、盧江

雖然攻擊力比走舸高，但防禦力卻沒差多少。此外，由於性能比走舸還要好，所以即使在小河川中也不容易被水流拉走。

鬥艦

船艦

可以射擊的範圍



新編條件

需要造船所、技術開發所。
造船時需要花費黃金3,000。



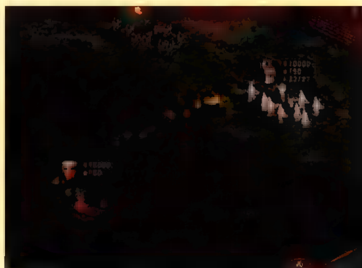
可以進行編制的都市

建業、江陵、柴桑

船艦中的最上位船種。不但可以實行「接近」，且也可以實行「射擊」。比走舸、蒙衝更不容易被水流拉走。

CHECK 船艦需要嚴防「火計」

一但被成功施以「火計」的話，就算是船艦也會著火。這和在陸地的時候不一樣，由於是用來移動的船本身著火，因此是無路可逃。當我軍的船艦燒起來時，與其使用「滅火」，還不如趕緊讓該部隊移動到陸地上。因為當船艦恢復為原本的兵種時，火勢也會在那一瞬間消失。



面對水上的敵方部隊（船艦）時，最好使用火箭來攻擊他們。

兵器

兵器全部有5種。其中，就只有木牛不是用來戰鬥的。把配備有木牛的部隊編入軍隊中的話，就可以攜帶大量的兵糧出擊。想要讓部隊配備兵器的話，就必須先建設兵器製造所或技術開發所等特殊設施。

最好讓前往參加戰役的軍隊，最少編制一支配備有木牛的部隊在裡面。

兵器 衝車



特別強化攻擊力來對付城門等設施的兵器。可是，由於它無法對部隊實行「接近」攻擊，所以一定要有護衛隊保護它。

新編條件

需要兵器製造所。
都市的技術必須在1,200以上。
製造時需要花費黃金1,000。

可以進行編制的都市

陳留、永昌、桂陽、建安、江州、壽春、新野、平原

可以攻擊的範圍

■…自己部隊　●…接近攻擊

兵器 井闌



射程非常的長，可以對全方向實行「射擊」。可是，由於無法實行「接近」攻擊的關係，所以無法招架敵方部隊於前後左右的鄰近攻擊。

新編條件

需要兵器製造所。
都市的技術必須在1,800以上。
製造時需要花費黃金1,000。

可以進行編制的都市

陳留、永昌、桂陽、建安、江州、壽春、新野、平原

可以攻擊的範圍

■…自己部隊　▲…射擊範圍

兵器 霹靂車



可以實行「投石」攻擊城牆的另一面。雖然最大射程為7，但常常會打不中設定的攻擊目標。無法實行「接近」攻擊。

新編條件

需要兵器製造所。
都市的技術必須在2,700以上。
製造時需要花費黃金3,000。

可以進行編制的都市

陳留、永昌、桂陽、建安、江州、壽春、新野、平原

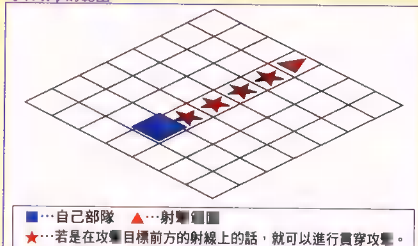
可以攻擊的範圍

■…自己部隊　▲…射擊範圍

兵器

木獸

可以攻擊的範圍



■…自己部隊 ▲…射■■■

★…若是在攻■目標前方的射線上的話，就可以進行貫穿攻■。

新編條件

需要兵器製造所、技術開發所。
都市的技術必須在4,800以上。
■造時需要花費黃金5,000。

可以進行編制的都市

江州



可以攻擊部隊前方5格的目標。也可以同時攻擊射線上的部隊或設施。而且攻擊時，也有可能會讓目標著火。

兵器

木牛



只要達成江州的木牛開發條件，就可以把木牛編入軍隊中。如此一來，就可以攜帶大量的兵糧來進行長期戰。

可以進行編制的都市

江州

新編條件

需要兵器製造所、技術開發所。
都市的技術必須在2,400以上。製■時需要花費黃金1,000。

編制軍隊的時候，軍隊中每增加1支配備有木牛的部隊，就可以多帶15天的兵糧。若是讓編制最大數的10支部隊都配備木牛的話，就可以攜帶約150天的兵糧。

CHECK

活用兵器的具體例子

衝車

我們讓統率91的趙雲，分別率領兵力1萬的騎兵與衝車，對同樣一座城門各實行1次「接近」攻擊，並比較一下兩者的對設施攻擊力。

結果，騎兵造成了90，衝車則造成了250的傷害，很明顯的可以看出衝車身為對設施攻擊兵器的威力。若是能在以破壞為目的的城門戰或市街戰等戰鬥中，派出配備有衝車的部隊的話，相信攻略起來會輕鬆很多。

井闌

和其他射擊系兵種或兵器不一樣，井闌的特徵是具有全方向的攻擊能力。而且「射擊」的射程高達5，是最長的。若是能讓元戎弩兵使用井闌的話，就可以對5格內的所有部隊同時造成傷害。

無論是攻擊或守備，只要有一座井闌，相信所展現出的戰果就會大大超出預測值才是。

霹靂車

■靂車的特性，就是具有7格射程，而且只要■軍位於前方，即使是有城牆隔著，它依然可以越過城牆進行投石攻擊。

可是，不管交由哪個統率高的武將的部隊來使用，依然有誤擊我方部■的可能性，所以並不適合用來支援射擊部隊比較密集的地方。因此，霹靂車比較適合放在後列，然後向沒有我軍部隊在場的敵方陣營使用投石攻擊。

木獸

可以向機體前方的5格內進行噴火攻擊，這就是木獸。可是，與所看到的華麗攻擊不同，木獸的用途出乎意料的低。

由於木獸只能攻擊和自己所在位置一樣高的部隊，所以並不是每個戰場都很適用的兵器。因此，比較理■的活用法，是於市街戰中用來攻擊排列在一起的敵方部隊。

集團戰

[戰鬥] 壓制戰

在此說明於無人支配的都市施行「揚旗」時所發生的壓制戰。作足準備、形成必勝的姿態，並且在壓制戰中獲得勝利吧！

為了應當勝利而取得獲勝 好好的整頓準備吧

軍勢自都市出發後，在移動畫面上行軍，一旦到達並非盟友關係勢力所控制的建築物據點，或是無人控制都市中一部份的建築物，或是特定勢力所控制、但未有所屬武將駐守的直轄都市；在此移動畫面上，戰鬥於是開始。在本書中，將此種戰鬥型態視為壓制戰。

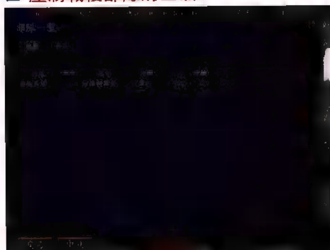
壓制戰、和其他所謂的野戰或是城門戰不同，玩家本身並非直接操作部隊而戰鬥。戰鬥將全自動進行，另外更依據兵力、軍勢的武將、以及都市或建築物的防禦來評判勝敗。因此，若是充分的作足準備，便相當可能取得勝利；但若是怠忽準備，便極有可能敗戰。沒有反敗為勝的秘訣。在此讓我們來尋找能在壓制戰中確實的取得勝利之法吧！

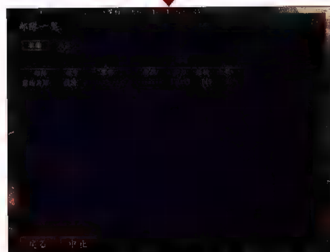
攻 為了取得勝利的 部隊編制重點

在壓制戰中，由於無法靈活運用鼓舞等特技之類的戰法，所以在壓制戰中也無法使低下的士氣回復。因此，即使假設在壓制戰中取得勝利，軍勢也會因為士氣過於低落，而陷入不斷「訓練」的窘境之中。依照情況的不同，敵方的迎擊軍陣將會由其他都市出兵前來，而能夠假想戰局將會演變成為野戰的情況。此時若是士氣仍舊低迷，將會形成軍勢毀滅的危機。

而處於壓制戰中軍勢的攻擊力，將受編制軍勢武將的統率能力影響，以及各部隊的士兵數目。也就是說，為了減輕前述壓制戰中的危機，聚集事前以「訓練」來提振士氣的部隊，而儘可能的用更多的部隊和士兵來編制軍勢則是最重要的。另外，因為支隊的攻擊力為本隊武將的70％，因此儘可能貫徹一名武將帶一個部隊的原則，將更容易取得勝利。

■ 壓制戰後部隊的士氣





壓制戰中士氣不會降至1以下。雖然在兵糧未盡之前尚能戰鬥，但是一旦士氣低下，將需要回復的時間。

守 想要守衛直轄都市 就提昇治安與兵力吧

依據勢力狀況的不同，也有無法在所控制的都市配置太守，以及無法統治直轄都市如此不得已的情況發生。例如，手下沒有足以任命為太守之五品官以上的武將這種情形，則可以被作為例子來舉證。當直轄都市被攻擊，而在壓制戰中轉為應戰的情況下，不得不讓直轄都市與敵方勢力所控制的都市相連接時，希望能在此壓制戰中，讓敵軍節節敗退。

從都市給予敵方軍勢的反擊，則受其都市的治安或人口、兵力所影響。雖然人口只希望逐漸增加，但治安與兵力皆是依此而生的。因此玩家所必須做的是努力的回復統治都市至直轄都市的治安，以「輸送」傳送部隊，讓兵力更加充實。

守 搭建建築物 作為都市的防波堤

利用「建設」而能夠搭建的建築物，共有左側四種種類。在這之中，有陣營、碉堡、要塞等階段性的建築物以供搭建。只要搭建了陣營，接著便能夠改建作為下個階段的碉堡，而碉堡便能做為要塞。也就是說，在空無一物的據點上，是無法同時搭建要塞的。由於碉堡或要塞與都市一樣擁有相同程度以上的防禦力，所以若是能在敵方勢力所支配的都市與己方勢力都市的中間點加以建設的話，就能成為阻止敵方軍勢進軍的防波堤吧！

即使己方勢力的建築物被破壞，而敵方部隊暫時撤退至所屬都市的情形也相當常見，因此為了爭取時間，也能發揮相當大的作用。但是，一旦在建設中受到來自敵方軍勢的攻擊而形成了野戰，如此一來即使獲得勝利，建設也將因此中斷。所以希望玩家也能派出保護建設用軍勢的護衛軍勢。

■ 能夠建設的建築物一覽

建築物	解說	費用	最大防禦力
陣營	・能夠搭建在沒有任何建築物的據點之上。	1,500	1,000
碉堡	・能夠搭建在擁有己方勢力的陣營之處。 ・一旦搭建在都市所支配的據點，其都市每個月的治安都將會提昇。	2,000	3,000
要塞	・一旦搭建在都市所支配的據點，其都市每個月的治安都將會提昇。 一旦搭建在都市所支配的據點，其都市每個月的治安都將會提昇。 ・在此據點將不會有盜賊與相異民族的情況發生。	3,000	5,000
石陣	・能夠搭建在沒有任何建築物的據點之上。 ・能讓通過的敵方軍勢產生混亂。 ・擁有「石陣」特技的武將有搭建能力。 ・敵方軍勢一旦通過，將會被消滅。	1,000	0

※一旦將陣營・碉堡・要塞搭建於不存在盟友關係的勢力所支配的都市中，其都市的金錢・兵糧收入將會減少。

CHECK 關卡陷落後的注意點

關卡與其他建築物不同，即使壓制也無法加以破壞。將其轉為己方勢力，低落的防禦將漸漸回復。另外，陷落之後的關卡，防禦僅有1000點的程度。但是只要使防禦恢復到最大限度，作為堅固的要害仍然能發揮功用，但是在這之前容易被他方勢力所攻破，因此必須特別注意。



防禦在回復之前，護衛的軍勢最好處於待機狀態為佳。

集團戰

[戰鬥] 野戰

在作為戰場的野戰地圖中，也有相當複雜的地形。藉由注意意識到地形的戰鬥，而取得地利，並將自方軍隊導向勝利。

運用諜報並且組成適用於野戰的編制！

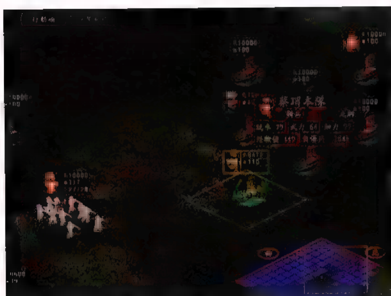
一旦不屬於盟友關係的軍勢，彼此在軍勢移動畫面中相遇時，將會立刻捲入野戰之中。野戰是於野戰地圖上展開，但是其使用的地圖又依照軍勢同仁的所相遇的地點而有所不同。有障礙物不多的平原，也有許多可以稱為天然要害般的危險地形。

形成野戰者，除了我方迎擊出兵而來的敵方軍勢，相對的我方軍勢受到來自敵方軍勢的迎擊情形也相當多。此時若是能謹慎的使用「諜報」技能，進而取得臨接敵方勢力所支配都市的情報，並且阻礙都市所屬的武將或是部隊．兵力的話，在我方迎擊敵方軍勢的情形下，當我方採取攻勢時，敵方出兵與否當然也能輕易預測了。野戰的情況若是已經預測，接下來就是編制不易受到地形影響的兵種了。

攻守 考慮地形效果來布陣與移動吧

一旦突然進入戰鬥，首先便是在野戰地圖上配置部隊。雖然也可以交給電腦自動配置，但是若是為了能夠更有利的展開野戰，那麼在考慮地形以及兵種適合與否等等的情況之下，即使不多，也希望玩家能營造出更有利的配置。

地形活用的方法，大略可分為2大種類。將名為防禦效果或高度的地形效果而加以利用的方法，以及相對的將對手逼入無法使用地形效果的土地之法。特別若是將軍勢長的部隊布陣於敵方部隊攻擊不到的高度，再活用「指揮」、「計謀」等方法來作戰的話，將能夠充分抑制軍勢毀滅的危險性。



在川岸擺陣，引誘敵方渡過河川，並且在敵方渡河時放箭狙擊，也是活用地形的手段之一。

將我軍設置於有利地形的重點

● **防禦效果高的岩石裸露地或森林**

為了儘可能的抑制受到來自敵方部隊的傷害之基本。希望玩家即使在與敵方部隊兵種不符的情況下也能加以活用。

● **高度高的地形**

士兵數目稍減、或是統率度不高的軍師系武將，配置於敵方攻擊不到的地形（參照P91）。

● **溼地或溫泉等、擁有特殊效果的地形**

操作誘餌部隊、使用「引誘」技能，將對方引進在移動方面需要相當多行動力的地形。

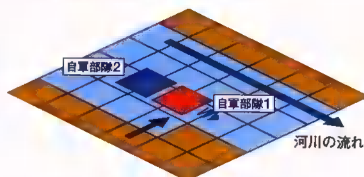
攻守 河川流向與流域的作用

在渡河的情況下，首先最重要的是看出河川的走向。未習得提督特技的武將所率領的部隊，在渡河中、或是在河岸邊待機時被河川沖走，而當下回合行動被強制結束的情形也很多。另外，一旦被河水沖出戰場地圖之外，將會自戰鬥中脫離（撤退）。也為此原因，玩家必須把握住河川的哪一方為上游，主力部隊必須於上游處開始渡河。

而修得提督特技的武將部隊，或是士兵數目減少，已不被期待作為戰力的支隊等，希望玩家儘可能將這些部隊配置於河川下游。這是為了位於上游的部隊不至被河水沖走所做的阻擋。當下游若是有部隊銜接的話，位於上游的部隊便不會被河川沖走（參照左圖），因此希望玩家在其他部隊完成渡河之前，能靈活運用此點。

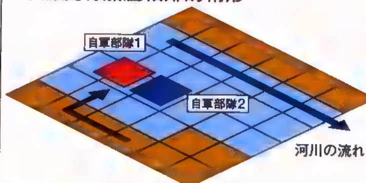
■ 為了不被河川沖走

下游處沒有船艦相鄰的情形



不論敵我方，只要是下游處沒有任何船艦的話，都將有被河川沖走的情形。

下游處有船艦相鄰的情形



若是已有船艦的話，此時若是從上游處渡河的話，就能夠因為有阻擋物而不被沖走。

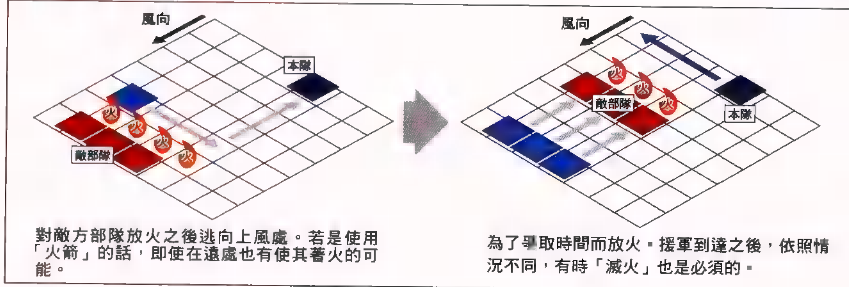
守 用火來爭取時間的方法

只要活用「火計」或「火箭」的話，就能非常有效果的使敵方部隊的士兵減少數量。雖然必須考慮天氣和風向（參照P86），但火攻在戰術中是相當重要的。

另外，即使在由兵力差異或武將的能力差異、來判斷而沒有任何勝算的情況下，只要兵糧所存甚多，還是有能夠利用火攻而使敵方撤退的情形。因此，建議玩家經常處於上風處，在自軍部隊與敵方部隊之間讓火燒盡較好。並且經常與敵方部隊保持距離，只要移動至上風處，便有爭取時間的可能。

這個方法也能夠應用在爭取我方援軍到來之前的時間。但是在這個情況下，援軍也有可能陷入危機。因此希望玩家在援軍到達後，務必注意不要被捲入火焰之中。

■ 阻止敵方追擊的「火計」之壁



對敵方部隊放火之後逃向上風處。若是使用「火箭」的話，即使在遠處也有使其著火的可能。

為了爭取時間而放火。援軍到達之後，依照情況不同，有時「滅火」也是必須的。

集團戰

[戰鬥] 據點戰

在擁有建築物的據點所發生的野戰，稱之為據點戰。而由於戰場地圖上有建築物的存在，因此要求與平常野戰不同的戰略。

利用據點而戰的野戰種類

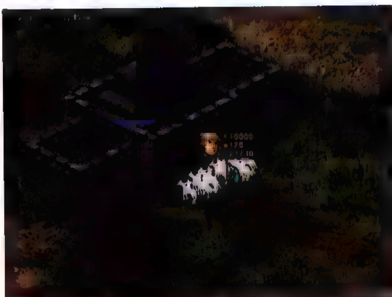
所謂的據點戰、是屬於野戰的一種型態。在移動畫面上，己方勢力一旦與盟友勢力以外的軍勢相遇，在普通情況下會突然捲入野戰，但是一旦相遇場所內有某一方的所屬建築物，此時則將會捲入據點戰。

據點戰的特徵，就是在野戰地圖上，在其據點上搭建了建築物。而此據點若是在己方勢力支配底下的話，便能活用此建築物來應戰，因此能夠比普通野戰擁有更有利的展開。

另外，一旦在據點戰獲得勝利、若此據點為己方勢力所支配，便能防衛此據點；若是他方勢力所支配的據點，則能破壞此據點的建築物。又、若是在關卡的據點戰情形時，就能由己方勢力來支配。

攻 破壞建築物而擁有勢均力敵的條件

若是在他方勢力所支配的據點作戰的情況下，一旦戰場的建築物防禦降為0時，便有加以破壞的可能。若是敵方勢力的建築物，由於敵方會回復士氣和負傷士兵的生命，若不想因為部隊同仁的交戰而造成傷害，因此儘早使建築物陷落也是一大要領。

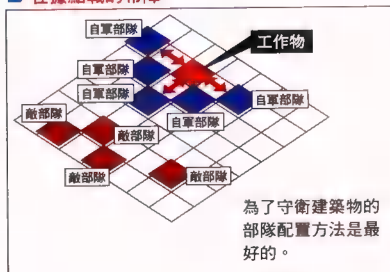


在關口作戰的情況下，建築物被破壞後則戰鬥結束。殘餘的敵方部隊則完全被毀滅而被迫回歸所屬都市。

守 活用建築物的防衛布陣

若是將部隊移動至野戰地圖中的建築物，則有讓負傷士兵回復的效果。因此若是在己方勢力據點的作戰情況下，為了能將士兵數目減少的部隊儘早帶入建築物，建議玩家在建築物周圍也配置一些部隊較好。若是這個方法的話，不論多少的兵力差也能隨即補上。

■ 在據點戰的布陣



為了守衛建築物的部隊配置方法是最好的。

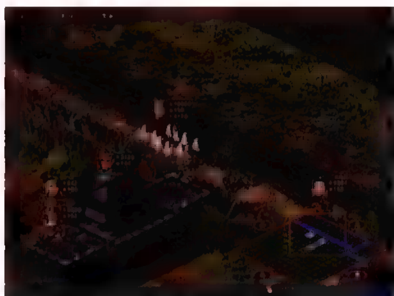
在關卡發生的據點戰

一開始就存在於地圖上的關卡，無法被破壞而排除在據點之外。但是一但防禦降為0，便能夠將此據點納入己方勢力而加以控制，能與其他建築物一樣加以利用。當然、一旦在關卡上與敵方軍勢交戰的話，則將會捲入以關卡為舞台的據點戰。

中國境內共有8處擁有關卡（參照下表），任一關卡皆有7千以上的高度防禦力而自豪。這對支配其據點的勢力而言，有相當受到依賴的存在意義。

擁有關卡的據點戰、每一處都擁有特徵的戰場地圖。例如劍閣為了聳立在高度4以上的山谷間通道而設置，並且更搭建了能夠阻斷通路的關卡。希望玩家能在這樣的地圖上，利用高度來作戰。但是、即使是支配此據點的勢力，依據出兵都市的不同，也有在捲入戰鬥時對初期配置相當不利的情況。

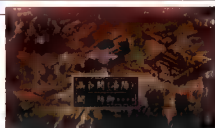
若是關卡的防禦處在回復狀態（參照P101），而敵方軍勢在壓制戰中失敗的可能性相當高。因此，在進行到關口的迎擊之前、若是我方軍勢尚有餘力時，則不一定必須進行位於關口的據點戰。



劍閣若是能配置成東南方向，便有登崖的路■、也能夠利用高低差來戰鬥了。

全國「關口」導覽

函谷關
防禦 8,000
所在地 司隸　洛陽



劍閣
防禦 8,000
所在地 益州　梓潼



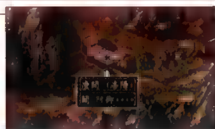
壺關
防禦 7,000
所在地 并州　上黨



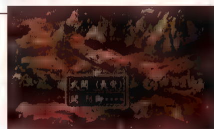
虎牢關
防禦 8,000
所在地 司隸　洛陽



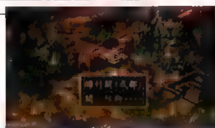
潼關
防禦 7,000
所在地 司隸　洛陽



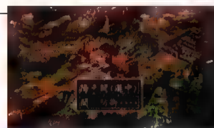
武關
防禦 7,000
所在地 雍州　長安



綿竹關
防禦 7,000
所在地 益州　成都



陽平關
防禦 8,000
所在地 益州　漢中



集團戰

[戰鬥] 城門戰

將都市的城門作為舞台背景而戰的城門戰，恐怕將是最耗費次數的戰鬥型態。接著學習攻守兩面的注意點，抓住城門戰的要訣吧！

攻擊方與守備方的各種注意點

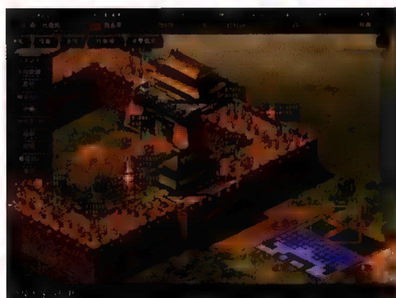
當己方勢力在移動畫面上行軍、並且到達未在盟友關係中的勢力所支配的都市時，若有武將在此都市（並不等於直轄都市）、並且都市的兵力不降為0時，便將施行城門戰。

城門戰中，因為處於守備方者能夠利用城牆來作戰，因此基本上是對守備方相當有利的。但是、作為戰場的都市，治安將會降低。即使已經取得勝利，讓低下的內政值上升也是必要的吧！

攻擊方若是讓敵方軍團長部隊毀滅，或是讓最內部的城門防禦降為0，將會取得最後勝利。在到達深處的城門之前，依照都市的不同，將會有好幾層城牆圍繞在側。玩家要有進行長期戰的覺悟，並且要準備相當多的兵糧。

攻 把握地形才是突破城門的第一步

依據都市的不同，例如東西兩處皆有城門等等。從何處進攻才能在最短距離內到達深處的城門，抑或是思考敵方部隊較少的城門在何處等情況下，建議玩家儘早決定戰鬥開始時的部隊配置，或是之後的進軍路線。



首先檢查城門的地圖。將畫面轉動、觀察每個角落，仔細斟酌容易進攻的地方吧！

攻 登上城牆、射擊城門內的敵人

能夠移動的地形高低差僅止於3（參照P90）。但是這項法則在步兵系和弓兵系兵種利用雲梯，登上敵方勢力的城牆時，並不適用。例如、即使是位於高度4以上地形的城牆，只要成功的使用雲梯，也能登上這樣的高度。順帶一提，部隊經驗愈高，使用雲梯則愈容易成功。然而、一旦都市規模由小漸漸擴大為巨大，都市的城牆也將變的難以攀爬，關於這點希望玩家要謹記在心。

若是攻擊一方讓經驗高的弓兵部隊、自敵方防守薄弱之處登上城牆，與攻向城門的攻擊平行，而對城門內敵方部隊的攻擊也施行時，其後的展開也將變得較為輕鬆，戰鬥所需花費的日數也能夠縮減。

攻 破壞城門更有效率的方法

城門防禦力高，並且由於能夠直接攻擊者僅限於一個部隊，因此相當不易削減防禦力。雖然有衝車又是另外一種狀況，但是若是在己方勢力支配都市中無法開發兵器的話，駐守城門部隊的挑選可以說對破壞城門有相當大的影響。

對城門的攻擊力，依據率領部隊的武將統率能力、士兵數目、與做為戰場之都市規模來決定。建議玩家將此攻擊任務交給己方軍勢中統率能力最高、並且士兵數目最多的部隊。然而若是弓兵系的兵種時，由於能從遠距離攻擊城門，則排除在選擇之外。另外，這樣攻擊力的取決方法，則與組成兵器時相同。因此，建議玩家可以將衝車配備於武將統率能力高、士兵數也多的部隊。

對城門接近・射擊的攻擊力標準

統率	衝車	近接攻擊	射擊攻擊
100	625	125	41
90	590	118	39
80	555	111	37
70	522	104	34
60	480	96	32
50	440	88	29
40	395	79	26
30	340	68	22
20	275	55	18
10	195	39	13

※以士兵數10,000的部隊攻擊城門時為基準。

衝車・霹靂車對城門的攻擊力標準

兵力	攻擊力
10000	316
9000	284
8000	252
7000	221
6000	189
5000	158
4000	126
3000	94
2000	63
1000	31

※霹靂車的破壞力與統率無關，而是依據兵力而變。

攻 對死守城門內的敵方部隊放火

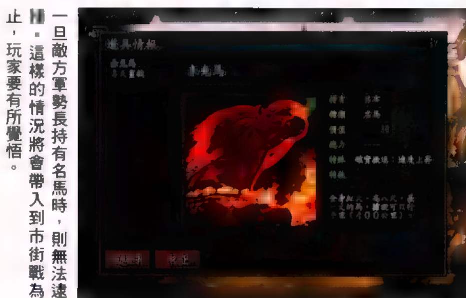
對攻擊方而言相當難以對付者，就是死守城門內、並且偶爾對城門攻擊部隊展開「突擊」的敵方部隊。雖然無法對城門內的部隊直接攻擊，但是若是使用「火計」「火箭」、木獸等火焰攻擊則有成功的機會。城門內的敵方將會因火而受到阻撓。



被捲入火焰的敵方部隊中，士兵將會逃走。敵方撤退、使用「滅火」等等，也能花用敵方的機動力。

攻 包圍敵軍並且追捕敵方軍勢長

城門戰中，守備的一方只要沒有逮捕敵方軍勢長，即使勝利也隨時會捲入市街戰的可能。為了不造成這樣的情形，希望玩家能在與敵方部隊有多數己方軍勢部隊相接的狀態下使其毀滅。因為如此一來，逮捕毀滅部隊武將的準確率將會提昇。



一旦敵方軍勢長持有名馬時，則無法逮捕。這樣的情況將會帶入到市街戰為止，玩家要有所覺悟。

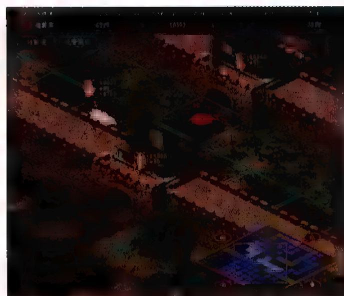
攻 破壞堤壩的優點

依照都市的不同，戰場上有堤壩的情形也是有的。堤壩與城門或建築物相同，防禦量表一旦降為0則能夠加以破壞，被堵塞的水將會流出，而河水水量將會增加。一旦水量增加，高度0的土地將漸漸變為河川。接著，依據情況不同，城門將被浸水，而城門的防禦也將隨著每回合逐漸降低。而且不管都市城門外圍圍繞了多少層城牆，只要鄰接城門的區塊變成河川，就能給予城門損傷。在每回合中所給予的損害量，比起使用衝車來攻擊時更大。因此，在攻進的都市中擁有堤壩的情況下，只要最先將堤壩破壞，在這期間累積給予對方的損傷，便能幾乎不受到傷害而在城門戰中取得勝利。

■ 堤壩被破壞的情形



在與堤壩相連接的河川周圍，只要不加以接近就能平安無事。



切斷堤壩的結果，也有水量增多而蔓延整個城內的情形。

守 注意元戎弩兵的貫通攻擊

在城門戰時，敵方部隊以城門圍目標而進攻的情形很多，因此容易預測敵方的行動。而且因為敵方密集於城門附近，對我方反擊而言，也有給予大打擊的方法。因此針對於此的元戎弩兵部隊即是必要的。

元戎弩兵和弓兵・弩兵不同，相異的地方在於、攻擊對象部隊和己方部隊（元戎弩兵）之間所存在的敵方部隊也能給予傷害。也就是說，若是敵方部隊並排於一直線上，而儘可能以遠方部隊為攻擊對象的情況下，就能夠攻擊這一直線上的所有部隊。因此，在敵方部隊容易聚集的城門戰中，若是將連弩兵配置於城牆之上，就能發揮最大限度的威力吧！另外，若是以井闌等兵器更能提高攻擊力，則能見識到更驚人的破壞力。

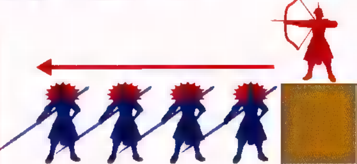
■ 將連弩兵配置在城牆上的優點

配置弓兵・弩兵的情形



配置弓兵・弩兵的情況→弓兵・弩兵的射擊模式是將作為攻擊對象的敵方部隊個別擊破。

配置元戎弩兵的情形



配置連弩兵的情況→若是從有高度的城牆上射擊的話，就能避開障礙物，並以遠處的敵人作為射擊目標。

守 阻止敵方的城門破壞部隊吧！

若是我方處於守備方，即使城門的防禦並未降到0，也能夠自內側移動至擁有城門的地形。在這樣的情形中，若非擁有貫通效果的元戎弩兵或木獸、或是「火箭」以及「火計」的話，將不會有被攻擊的情形。因此，要攻擊佔領城門並削減防禦的敵方部隊，從此處將是最佳位置。若是直接攻擊的話，就使用「突擊」的方式讓敵方部隊遠離城門吧！另外、若是使用策略來戰鬥的話，建議玩家以佔領城門的部隊為對象，而實行「混亂」計謀。若是能夠使敵方陷入混亂，不但能讓對城門施加攻擊的部隊無法動彈，也能夠爭取到好時間。



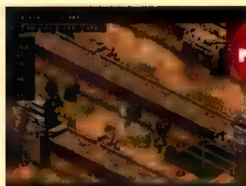
從門的內側施以「突擊」。雖然能夠壓制敵方並且加以驅離，但是一旦沒了返回城門內的機動力，就會包圍。


在持有「混亂」技能的武將不存在的情況下，也可以從城牆上方利用「火箭」來射擊佔領了城門的敵方。

CHECK 難攻不下的要塞都市排行榜

在都市之中，依據戰場地圖的地形，也有相當難以攻打的情況。在此處、就介紹代表性的3處都市吧！

最棘手的就是長安。長安的情況是、直到深處的城門之前，共有3層構造。因此，即使僅僅只有1個部隊，只要固守在深處的城門，敵方的兵糧用盡而撤退的情形也是有的。儼然正是一座要塞都市。擁有相當多令人厭惡地形的則是建寧。在此處、擁有必須在移動上花費許多機動力的毒泉以及沼澤的地形。利用「引誘」計謀將敵方部隊引進這些地形之中吧！若說到以河川之多而著名者，就屬江夏最顯著。因為地圖上的大半部分皆屬河川地形，若不使用蒙衝或鬥艦的話則無法動彈。若要攻擊此類都市時，需要特別注意。



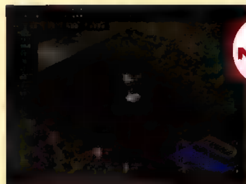
No.1 長安

到深處城門之前，至少必須將3座城門的防禦降為0。而長期戰則是必然的。



No.2 建寧

擁有毒泉的都市就僅有建寧。建議玩家將敵方部隊引進毒泉,而減少敵方士兵之地。



No.3 江夏

利用[走舸]來攻擊也可以說是無謀之舉。所以擁有持有「提督」特技的武將也是必要的。

集團戰

[戰鬥] 市街戰

從城門戰延續繼續施行的情況相當多的就是市街戰。在狹窄的市街上舉行戰鬥，而利用這樣的狹窄而使用戰術、以取得勝利為目標吧！

雖然對攻擊方相當不利，但是對守備方而言卻是背水一戰

在城門戰中守備方敗北時，只要守備方的軍勢長未被逮捕，就有捲入市街戰的情形發生。而市街戰便是在複雜的市街地中所展開。

守備方一旦敗北，作為戰場的都市將會陷落，而成為攻擊方的支配都市。軍勢長若是被逮捕、軍勢長的部隊也全部被滅，而政廳的防禦一旦降為0則將會敗北。因此不論如何，都希望玩家能好好守衛。

另外、與守備方不同的是，守備方能夠從都市派出未參加城門戰的部隊，而攻擊方則是以在城門戰中派出的部隊來繼續戰鬥。因此攻擊方的士兵數目減少、帶著士氣低落的部隊而展開戰鬥，對攻擊方而言實在相當不利。

攻 田地可以用來恢復城門戰中造成的疲痛

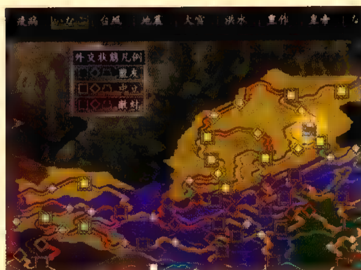
戰鬥開始之後，首先尋找地圖中的田地吧！如果在田地之上配置部隊的話，就能得到回復負傷士兵的效果。因此，在城門戰中派出了相當多負傷士兵的部隊可以讓士兵在此回復，而準備才剛開始的市街戰。



在城門戰取得勝利的情況下控制急切的心情，首先冷靜的把握住己方君勢部隊的狀況，並且專心於士兵的回復之上。

CHECK 在蝗蟲侵襲過的田地上則無法回復負傷士兵

若是在1~9月，在都市則有發生蝗蟲過境的情形。在發生蝗蟲災害的都市中，即使將部隊配置在田地的地形，也無法得到回復負傷士兵的效果。因此，在攻打發生蝗蟲災害的都市時，希望玩家能多考慮無法回復負傷士兵的情況，並且致力於能夠抑止損害發生的戰鬥。



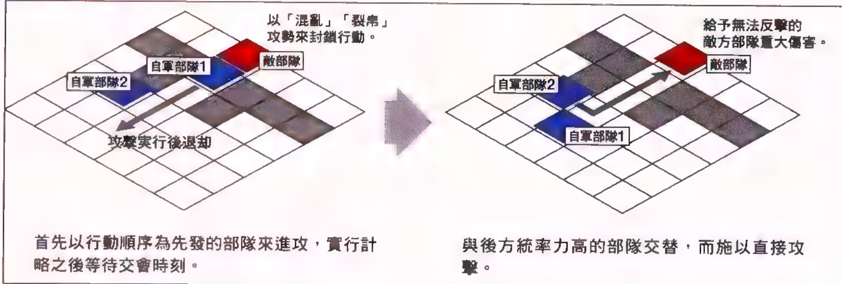
玩家必須事先確認攻略對象的都市中是否發生災害。

攻 在狹窄通路中移動時的注意點

在市街戰中，以僅能一個部隊通過的狹窄通路來構成地圖的情況很多。若是前頭部隊的士兵減少了，而為了能夠馬上與後方部隊替換，即便必須確認部隊的行動順序。決定前進通路的部隊順序是相當重要的。


按下「行動順序」、好好把握該從哪一個部隊開始行動的順序吧！而由行動順序較為迅速的部隊開始進攻為佳。

■ 利用道路的波狀攻擊



首先以行動順序為先發的部隊來進攻，實行計略之後等待交會時刻。

與後方統率力高的部隊交替，而施以直接攻擊。

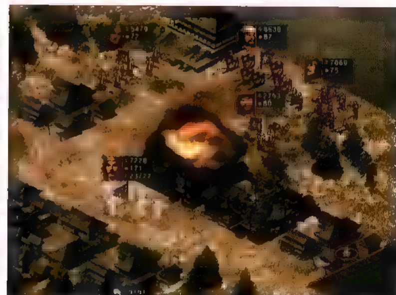
攻 誘餌部隊與政廳破壞部隊

攻擊方若是讓政廳陷落，則判定為勝利。比起將支隊多、來回移動的軍勢長部隊一個個擊潰，破壞政廳的行動則顯得容易許多。將複數的己方軍勢部隊作為誘餌來阻止敵方，並且將持有衝車的部隊毫髮無傷的送往政廳，以一口氣取得勝利為目標吧！


聚精會神的注意敵方部隊，並以政聽為目標。在城門戰中，若受到太多傷害時，就只要以政廳作為目標來進攻吧！

攻 破壞一般設施、並迴避陷阱

一般設施的地形有可能被攻擊而遭受毀壞。雖然在通道上被設置陷阱的情況很多，但是對於已經遭受破壞的一般設施之地而言，則絕對不會設有陷阱。若是覺得似乎設有陷阱的地方，則建議玩家破壞一般設施，並且採取迂迴行動為佳。


一般設施即使使用弓箭也能加以破壞。運用元戎弩兵以遠方城鎮為攻擊目標，並且以一次行動來破壞多項設施，設法做出通道吧！

以「落穴」來阻止敵方部隊

在軍勢中一旦有習得「地理」技能的武將，就能在市街地設置陷阱的圈套。在移動至設有陷阱方格的敵方部隊之中，一旦率領部隊的武將智力低、部隊經驗也少的話，就容易被引入陷阱。被引進陷阱的部隊即使殘有機動力，在那回合的行動將強制終結，並且士兵數目將會減少，士氣也會低落。

為了施行策略，每在一處設置陷阱，就需要金錢200。只要軍勢持有金錢，在戰場能夠設置陷阱的全部方格上，都設置「落穴」也是有可能的。

順帶一提，在設置陷阱之時，敵方部隊沿著一般設施並排的道路而前往政廳的傾向很高。在街道上設置的陷阱十分具有效果。另外、也有種作戰方式是在敵方部隊進軍前來的路上設置陷阱、使其反覆後退，一邊拖延地阻止敵方部隊，一邊使其疲累衰弱，慢慢的奪取敵方兵力。

一旦對手的部隊被引進陷阱而識破陷阱的話，則陷阱將會解除。在這個情況下，若是必要的話，建議玩家重新再設置「落穴」為佳。

對以象兵獲兵器所組成的部隊而言，因為無法使用「落穴」的策略，因此希望玩家能在編制時多加注意。

市街戰防衛的奧秘就在於ZOC

所謂的ZOC就是「Zone Of Control」的省略是依據部隊的影響力，而移動被限制的範圍。即使與部隊相鄰的四方形地形上變成ZOC，而敵方部隊更能移動至此處，但終究無法順利通過。

在通道狹窄的市街戰中，敵方的進軍路線容易理解。而且只要將部隊像下圖一樣配置的話，敵方部隊雖然能夠往我軍部隊橫向的直直而來，但卻無法穿越這些區域。如此一來，不僅能夠不讓敵方接近政廳，與阻擋在通道上的情況不同的是，更能夠將向著我方前來的敵方部隊以最大範圍、三個方向給完全包圍，為其優點。玩家可以在市街戰中活用ZOC的最大限度，並且控制敵方部隊的移動吧！

■ 在市街戰中活用「伏兵」

為了更加有效活用ZOC，建議玩家可以使用伏兵。以伏兵狀態潛伏其中……。

攻擊意欲通過的敵方部隊。因為若是以伏兵狀態來攻擊的話，大略來說將不會受到反擊。

攻擊方的伏兵ZOC

活用伏兵與ZOC的戰術，不僅只有守備方才能使用。在市街戰中，守備方的部隊鮮少遠離政廳附近，若是攻擊方沒有進攻過去的話，就只是虛度日子罷了。

但是、若是使用「引誘」技巧，就能將敵方引誘到近處。也就是假如在僅能一個部隊通過的通路深處做準備，此部隊再使用「引誘」技巧，並且以伏兵在部隊的周圍埋伏的話，即使是攻擊方也能夠使用前述的「伏兵」活用法了。

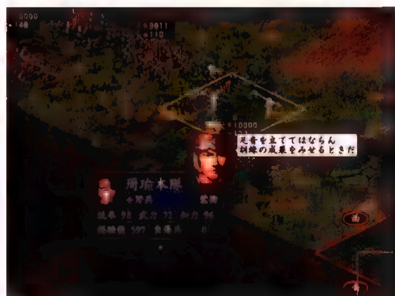
若是使用這個方法的話，與進軍前往可能藏有陷阱的通路相比，雖然較花費時間，但是卻能夠較為安全的將敵方部隊各個擊破。為了取得勝利而儘可能的抑制我軍可能受到的傷害，這方法是最適合不過的了。

不受ZOC影響的「潛行」

在攻擊方軍勢中沒有習得「引誘」技能武將的情況下，以上所記戰術將無法使用。也可以說、一旦讓引誘部隊先行、確認陷阱的有無之後，此部隊毀滅之時，我軍的士氣也將會低落。另外、即使沒有使用伏兵，若在ZOC中所挾帶的配置位置等待的話，不管如何被害都將會擴大。

像這個時候，就可以使用「潛行」。施行了此策略的部隊就可以不受到敵方部隊ZOC的影響、而得以移動了。也就是說，即使是處在ZOC所挾帶的配置，還是能橫越敵方部隊、並且從背後展開突擊。如此一來既能就此引誘敵方部隊，也可以前進至政廳繼續攻擊。

「潛行」是持有「隱密」技能的武將所能使用的策略，因為使用方法稍難，而不由得不被重視。但是不希望受到ZOC影響的情況，即使在市街戰之外也是有的。像這種時候，正是可能實行「隱密」技能的武將活躍之時。可以的話，希望玩家將軍勢單獨編制，並且擴展戰略的幅度。



「潛行」只要完成10場戰鬥就有可能習得。因此希望玩家務必讓擔任的武將習得此項策略。

CHECK

撤退時士兵的去向

己方勢力一旦在市街戰中落敗，該都市將轉為敵方勢力所支配的都市。這種情況、參加城鬥戰而殘活的部隊與殘留在都市的部隊，都屬於士兵數目的一部份，因而組成其都市人口、殘餘的就此解體。因為曾屬己方勢力的部隊無法再加以利用，因此依據情況，也可以讓部隊撤退。



偶爾逃跑的情形也是相當重要的。謀求再起的時刻吧！

集團戰

戰役

在集團戰中相當特殊者，便是能夠利用「戰役」指令來實行的戰役。此章節就來探討這是什麼樣的戰爭型態，以及有什麼樣的優點吧！

勢力與勢力之間的大規模戰爭

君主的官位在大將軍以上的勢力，將可以實行「戰役」的指令。所謂的戰役、是在移動畫面上以地方（地方區分請參照P5）為舞台而舉行勢力與勢力之間的大規模戰爭。

在當地所屬的全部勢力都可以參加戰爭，不論哪一方的勢力支配了地方的全部都市，發起戰役的勢力在達成左表上面的敗北條件之前，戰役都將持續進行。一旦發動戰役的勢力撤退的話，此勢力在戰役的勢力，都將完全轉變為無人支配的都市。

若是在戰役中取得勝利，雖然版圖就能急速擴大，但相對地風險也會增高。所謂的戰役、實在就是高風險。



君主的官位若不是大將軍的話，就不能實行戰役指令，指令表示處就會顯示為暗色。

戰役的勝敗條件

●勝利條件

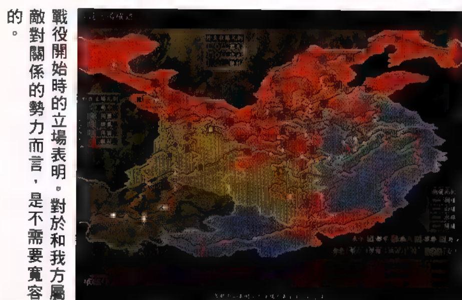
・發動戰役的勢力或是其盟友勢力（同盟/從屬關係），一旦控制了對手地盤上所屬的全部都市，則判定為勝利。

●敗北條件

・發動勢力的君主軍勢或是總大指揮的軍勢被滅。
・「撤退」指令的實行。
・發動戰役勢力在對手地盤上直到戰爭的發令之前，所支配的都市只要有一座都市被他方勢力所控制，都將判定為失敗。

戰役開始時的立場表明

一旦實行「戰役」指令，在此地方所屬的勢力，就必須表明與發起戰役勢力相對的立場。此時表明了敵對意思的勢力，就可以都當作攻略的對象了。因此，在己方勢力支配都市數目多的地方起兵就並非難事了。



戰役開始時的立場表明。對於和我方屬敵對關係的勢力而言，是不需要寬容的。

戰役開始前的流程

實際上在「戰役」指令實行之時，直到真正開戰之前該採取什麼樣的順序，都表示在以下的圖表。建議玩家參照各個項目，針對符合施行戰役時的戰力是否需要整頓，或是該從何處進攻來加以確認。



戰役是場長期戰，因此，就需要大量的兵糧。希望玩家要事先把握住儲糧是否足夠。

從戰役的發令開始、直到終結的流程

發令戰役

能夠發動戰役的條件是、君主的官位要在大將軍以上。而能夠實行者、己方勢力所支配都市即使只有一座的情況也有，以及限於己方勢力以外的勢力所存在的地方。

↓

選擇出兵的軍勢

對應君主的官位，最多可以從都市派出20隊的軍勢。一座都市能夠出兵的僅有一隊軍勢（最多武將5人，10個部隊）。另外，必須從總大將的原本據點派出軍勢。

↓

表明立場・戰役外交

在戰役發令地方若有複數的敵方勢力存在，其勢力必須表明在戰役中將會歸屬於哪一方。在這條件之下，已經表明了敵對關係的勢力若是有2個以上，就有可能與歸屬於我方的勢力做外交交涉。

↓

戰役開始

以上的步驟一旦結束，就會切換到移動畫面，而戰役終將開始。為了控制地方上所有都市，有效的活用各個軍勢來奪取勝利吧！

勝利

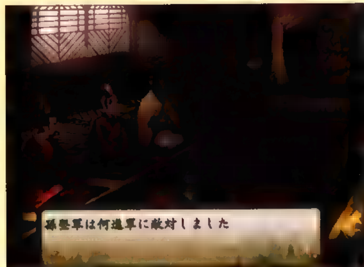
在己方勢力是發動戰役一方的情況下，若是能夠控制該地方上原屬敵對關係的全部都市，則判定為勝利。獲得勝利後，君主的名聲將會提高。

敗北

在己方勢力是發動戰役一方的情況下，一旦選擇撤退，則判定為敗北。而在戰役時所佔領的己方勢力支配下的都市，都將完全變成無人支配的都市。

CHECK 戰役前的外交交涉

在戰役發生之地所屬的勢力表明立場之時，能夠在開戰前做外交交涉。不過，此時要突然增加我方的勢力是相當困難的。平常與各勢力之間的友好關係，或是同盟關係都是相當重要的。在戰役實行之前，事先將各個勢力納為我方同盟，這就是使戰役隊我方更為有利的秘訣。



即使試著交涉，平常就與我方交惡的勢力，首先就不會成為我方同盟。

集團戰

戰役操作導覽

接下來所解說的是關於在戰役之中操作我方部隊時所需注意的要點。讓我們來擬定出一套能自在操縱我軍軍隊的侵略計劃吧。

在戰役時所能出擊的軍隊總數

在戰役之中，一個都市可以派出一支軍隊。編制時的限制和一般戰鬥相同，武將最多5人，部隊最多10支。

不過，依照君主官爵的不同，在戰役時最多可以從20個都市派遣總計20支軍隊參戰。也就是說，玩家最大可以發動一場由200支部隊所組成的大侵略作戰。

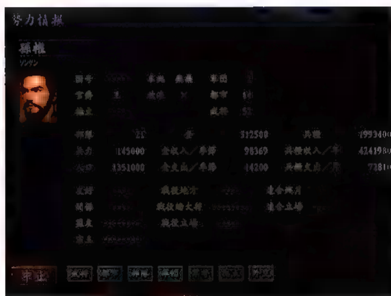
出擊之後每一支軍隊都會成為一個單位，接著在移動畫面上行軍，當與敵方的部隊、都市或是據點發生接觸，就會開始交戰。簡單的說，整體的流程就是以每一回合為單位來選擇各軍隊的行動。除了攻擊之外，也能夠使用策略；在都市或是有建設物的據點上，還可以進行兵糧的補給和回復傷兵。

附帶一提，在戰役之中無法實行其他任何與戰役無關的指令。也就是說內政等方面將會處於完全荒廢的狀態。

■ 可以選擇出擊的都市數量

官爵	可以出擊的都市數量
皇帝	20
王	15
公	10
丞相	7
大將軍	5

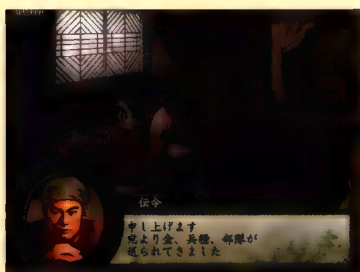
※下令發動戰役的總大將（君主、都督）一定得從其所在之城出擊。上表是包含了總大將所在都市在內，可以派兵出擊的都市數量。



在第七劇本中，魏、蜀的君主從一開始就是皇帝，而吳的孫權也會在短期內稱帝，因此都可以發動最大規模的戰役。

CHECK 派遣軍隊出擊時的注意點

如上面所說，在戰役時最多可以派出20支軍隊。不過因為各軍隊將會在移動畫面上向目標地區移動過來，如果是從太遠的都市出擊，將很難出現在戰役目標地區之中。另外，也有可能在抵達時就已經將兵糧耗盡，導致士氣大幅下降。所以可能的話還是從較近的都市出兵會比較好。



最好事先就把武將和部隊都集中到即將發生戰役的地區。

建設物所能帶來的補給效果

出擊中的軍隊只要有攜帶足夠的資金，就可以在據點上建築建設物。附帶一提，因為在戰役中一回合等於5天，所以時間的流逝將會異常的快。即便是身經百戰的精銳部隊，一旦因軍糧成為0而使軍隊整體的士氣開始下降，也將會無法發揮其應有的戰力。

這時就更能突■建設物的重要性了。它除了能夠阻擋敵方軍隊的攻勢之外，只要將軍隊配置在該據點之上，就會自動進行兵糧的補給。所以只要多讓出擊的軍隊輪流進入我方建設物休息，就能解決兵糧不足的問題。

另外，一旦成功破壞敵方的建設物（陣營、碉堡、要塞），該建設物就會從地圖上消失。然後就可以在該據點上重新建築建設物，使其成為我方軍隊的補給點。

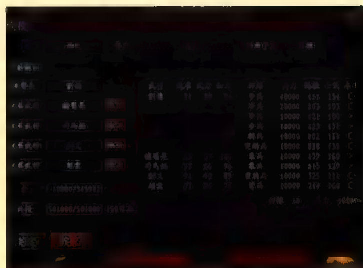
建設物一覽

建設物	建設	破壞	資金	效果	補給
陣營	○	○	1,500	可在什麼都沒有的據點上或是將敵方建設物破壞之後建築。戰役中最少也要建有陣營才能進行補給。	○
碉堡	○	○	2,000	建築在據點上的陣營可將其擴建為碉堡。面對敵方的碉堡，只要發動攻擊使其防禦降為0就能破壞。	○
要塞	○	○	3,000	建築在據點上的碉堡可將其擴建為要塞。面對敵方的要塞，只要發動攻擊使其防禦降為0就能破壞。	○
石陣	○	○	1,000	可導致通過的軍隊混亂。只要敵軍隊通過就會消滅。是唯一無法進行補給的建設物。	×
關	×	×	—	無法加以建設・破壞。■其防禦降為0就能加以支配。	○
都市	×	×	—	無法加以建設・破壞。將其防禦降為0就能加以支配。在戰役中只要支配敵方所有的都市就算勝利。	○

CHECK

準備充足的兵糧就能耐住長距離的行軍

在戰役時因為策略與攻擊無法在同一回合中使用，一旦習慣於普通的戰鬥就會覺得此時日數經過的速度特別快。因此在還沒習慣之前，選擇配備有木牛的部隊，多帶一點兵糧出擊比較好。在中原那種都市和據點密集的地方雖然比較不用擔心兵糧問題，但如果是在巴蜀和吳越那種補給地點之間相距甚遠的地方，就一定要好好考慮了。



每一支配備了木牛的■■可以多攜帶15天份的兵糧。

每回合回復的策略點數和移動力

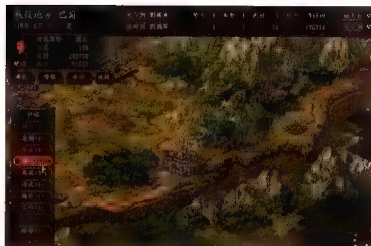
在戰役中，每支軍隊一回合只能行動一次，而且策略和攻擊無法再同一回合中實行。各軍隊在實行策略時都會消耗固定的策略點數。只要將軍隊停在我軍勢力的都市或是據點上的建設物中，每回合都會回復一定量的策略點數。此時回復的策略點數雖然可以和之前尚未使用掉的累加，但策略點數的總量無法超過戰役開始時的狀態。策略點數是依照編制軍隊時從軍武將的能力來決定。

另外，在遊戲畫面中雖然無法確認，但其實參加戰役的軍隊有所謂的移動力存在。不管任何軍隊的移動力都是60，依所移動的地形不同而會消費不同數量的移動力。雖然在平地街道上行軍可以一回合就移動相當長的距離，但若是在水路或小路上行軍則需要花費3倍的移動力。因此在水路較多的吳越和小路較多的巴蜀是相當難以移動的。另外，沒有使用掉的移動力無法保留到下一回合，任何軍隊在回合開始時的移動力都固定為60。

地形和消費移動力的關係

地形	所需移動
平地	8
平地街道	5
山地街道	10
水路	15（5）
小路	15

※括號內表示的是當編制在軍隊中所有的部隊都配備有蒙衝或鬥艦時，移動力的消費量。


策略要靠消費策略點數來實行。需要注意的是，即使是同樣的特技，在戰役和戰鬥中的策略名稱會有所不同。

攻擊方法和軍隊的攻擊力

要對敵方的都市、據點、部隊發動攻擊必須要進入到攻擊對象周圍的4個黑色格子內才行。因此得先將軍隊移動到該範圍內，一但進入黑色格子之後，點選攻擊對象就可以對其發動攻擊。

另外，在那4個黑色格子中如果有我方的軍隊存在，該軍隊也會一起參加攻擊。也就是說，假使我軍的軍隊從四面包圍住攻擊對象，一回合中最多可以對其發動16次攻擊。如果能盡力避免一對一，而盡量以多對一的方式來進攻的話，就能快速地削減敵方的兵力。因此最好盡量把行動順序接近的4個軍隊想成是一個小組，讓他們以同樣的步調移動，攻擊才能得到最大的戰果。

還有，編制在軍隊的武將之統率，武力，智力，兵力，士氣和部隊經驗等等的平均值越高，該軍隊的攻擊力就越強。雖然想要和敵方的大軍對抗的話，就無論如何都得要多調集一些兵力才行；但其實也和一般的戰鬥一樣，除了數量之外，所編制之部隊的質也是非常重要的。因此，此時所注重的就在於是否有從平時就致力於鍛鍊精強的部隊。



鄰接在攻擊對象周圍的格子。只要移動到類似圖片中的黑色格子裡，就表示可以進行攻擊的動作。

戰役指令解析

這裡介紹的是在戰役中所能實行的所有指令。特別是關於策略方面，即使必要特技是相同的，但其名稱將會和戰鬥時有所差異。讓我們先在事前理解各指令的使用條件和效果，接著在戰役中好好的加以活用吧。



除了攻擊和建設之外的所有指令都必須消費策略點數來使用，這就是戰役指令的特徵。

戰役指令一覽

指令	解說	特技	計略點數	獲得計略經驗	
				成功	失敗
攻擊	・攻擊敵方軍隊或都市、建設物。 ・如果其他的我方部隊也鄰接在攻擊對象四周，就可以進行包圍攻擊。	—	—	—	—
建設	・可在據點上建築建設物。 ・可在什麼都沒有的據點上建設陣營。 ・陣營可擴建為碉堡，碉堡可擴建為要塞。 ・只要在石陣以外的建設物上待機，就能回復兵糧、士氣、負傷兵、計略點數。 ・建設陣營需要資金1,500，碉堡2,000，要塞3,000。	—	—	—	—
石陣	・在什麼都沒有建設的據點或是已經有我方建設物（陣營、碉堡、要塞）的據點上可以建設石陣。 ・讓進入石陣的敵方軍隊混亂 ・需要資金1,000。	石陣	1	＋2	—
待伏	・埋伏在當地等待敵軍。 ・一旦和敵方軍隊鄰接就會發動奇襲。 ・實行移動或攻擊的話就會回復普通狀態。 ・無法在都市或建設物上實行此指令。	—	2	＋2	—
急襲	・對在遠方的敵軍發動急襲。	奇襲	4	＋5	＋1
止行	・使敵方軍隊的移動力暫時下降。	止行	4	＋5	＋1
奮起	・提高自軍隊的士氣。	鼓舞	2	＋5	＋1
偽報	・使敵方軍隊的士氣下降。	混亂	3	＋5	＋1
高揚	・暫時提高自軍隊的攻擊力。	—	3	＋2	—
消沉	・使敵方軍隊的攻擊力暫時下降。	—	4	＋5	＋1
隱密	・即使遭遇敵軍也不會受到攻擊而可直接穿過。 ・無法主動發動攻擊。 ・經過一定時間就會回復普通狀態。	隱密	4	＋2	—
建設	・降低在遠方的敵軍都市、建設物之防禦度。 ・無法對防禦度在1000以下的都市、建設物實行此指令。	—	3	＋5	＋1
平靜	・當自軍隊或鄰接的我軍軍隊處於「混亂」「止行」「消沉」「誘導」的狀態下，可使之回復普通狀態。	鎮靜	2	＋5	＋1
誘導	・將敵方軍隊誘導到都市或據點。	引誘	5	＋5	＋1

集團戰

戰役技巧

在理解了戰役的系統之後，接著就是實踐篇了。接下來將為大家介紹能夠有效率地稱霸地方的技巧。

活用戰役的時機

想要在戰役中取勝，其秘訣就在於對下令發動戰役之地方的情報掌握。首先，我軍勢力無法快速動員前往的地方最好盡量避免。再來，我軍在該地方是否已經擁有許多支配都市也是重點之一。與其在有複數勢力互相爭雄的地方發動戰役，倒不如在我軍勢力已經處於壓倒性優勢的地方發動，就當作是統一地方的最後一道功夫；不但能壓低我軍所受到的損害，打起來想必也會更顯的輕鬆順利。

另外，有的都市會因為天然地形上的優勢而難以在戰鬥中攻克（參照P109）。當此種都市是由敵方所支配時，若要在戰鬥中將其攻陷可說是帶有很高的風險；因此只要發動戰役，用四支軍隊圍攻就能輕鬆取勝。這樣一來也等於是省掉了許多麻煩。

用「高揚」來提昇攻擊力以殲滅敵人

有些策略是即使編制在軍隊中的武將沒有特定的特技也能夠使用的。那就是「待伏」「高揚」「消沉」這三種策略。

在這三種策略之中，「待伏」是如果敵軍不主動發動攻勢就無法發揮作用。而實行「消沉」時，若是編制在該實行軍隊中的武將們智力不夠高的話，將會難以成功；如果不是特地把高智力的武將們編制在同一個軍隊中的話，就無法讓此策略能穩定的發揮功效。

不過若是「高揚」的話，就不會有失敗的情況出現。雖然效果持續的時間並不算長，只有2~3回合。不過因為能提高實行軍隊的攻擊力，因此在面對兵力較多的敵方軍隊或是防禦較高的敵方支配都市時，最好能積極地使用此策略。舉例來說，首先將行動順序相近的四支軍隊集合好，再把踏入黑色格子內的目標包圍起來後實行「高揚」試試。如果四支軍隊都實行了的話，下一回合將可以在「高揚」的狀態下發動高達16次的攻擊。只要使用此法就能將持續時間很短的「高揚」活用到最大極限，特別推薦在戰場上有多數軍隊因受限於特技而無法實行其他策略時使用。



在「高揚」發揮效果的期間內，實行軍隊將會被有如火焰般的鬥志所圍繞，此刻正是發動攻擊的大好時機。

使用「誘導」來調虎離山

面對在都市或建設物之內待機的敵方軍隊，即使我方的軍隊從黑色格子內發動攻擊，也只能以敵方的軍隊為攻擊目標。不過，因為戰役的目標是在於支配敵方的都市；極端一點的說，就是沒有必要浪費時間去和敵方軍隊交手。

此時我們所該活用的策略就是「誘導」。將敵方軍隊從都市或建設物之內引誘出來，再把已經放空城的敵方支配都市給包圍起來。

另外，因為「誘導」必須消費5點的策略點數，因此依各軍隊策略點數的不同，有可能一失敗就無法在下一回合再度使用。所以如果可能的話，最好在戰役開始前就把我軍當中統率和智力最高的五位武將集合起來，編制成一支專門使用策略的軍隊。這樣一來，「誘導」的成功率必將大增，要攻陷敵方支配的都市就會變得更加容易。

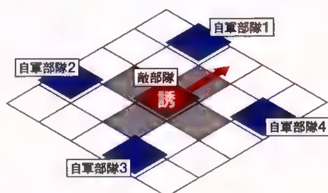
以ZOC和「止行」來封殺敵方軍隊

在P112已經解說過的ZOC概念也可以用在戰役之中。因此如果已經料想到敵軍會有援軍從其他地方趕來參加戰役的話，就可以先讓我軍的軍隊前往該援軍可能的抵達地點，在該地阻殺他們。因為援軍一定會經由街道進入戰場，所以大致的抵達地點應該是很容易預料才是。

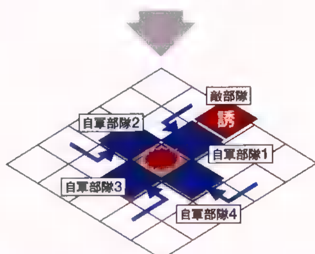
不過，戰役如果是發生在可移動範圍較為寬廣的地方，只要我軍軍隊的數量不夠多，就很有可能讓敵方軍隊從ZOC的網中逃出來。當遇到這種狀況的時候，就要使用「止行」這個策略。成功的話就可以暫時降低目標軍隊的移動力。

最重要的就是，只要敵軍還有尚未被殲滅的軍隊存在，他們就有可能把我軍剛打下來的都市給搶回去。因此，擬定如何限制敵軍移動的作戰計劃也是很重要的。

利用「誘導」來對敵方都市直接發動攻擊

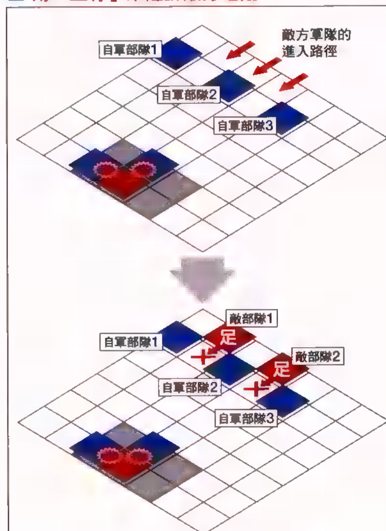


首先把四支軍隊移動到攻擊目標的附近。



一旦敵方軍隊受到「誘導」而離開，就立刻把身為攻擊目標的都市給包圍起來，發動集中攻擊。

用「止行」來阻止敵方增援



只要「止行」成功，就能降低目標約1／4的移動力。

戰役中致命一擊的發動與兄弟的繫絆

在進行戰役時，如果同一支軍隊中有親子或兄弟武將、配偶武將存在時，就能夠使比起普通攻擊更為強力的「致命一擊」之發動率提高。此發動確率約為15%。雖然武將們之間的親子或夫婦關係可以在情報畫面中確認，不過因為兄弟關係無法用一覽來確認，故整理在下表中。另外，像夏侯兄弟和諸葛兄弟那種3人以上的兄弟集團，只要其中的2人在同一個軍隊中就能提昇該發動率。不過即使3人或4人都集中在同一支軍隊中，發動率也不會超過15%。

附帶一提，除了在本項目中所介紹的組合之外，也有像關羽和張遼那種編制在一起就能提高致命一擊發動率的特殊組合存在。

因兄弟關係而使致命一擊發動的組合

袁遺	袁術			
袁熙	袁尚※1			
袁譚※1	袁熙			
於夫羅	呼廚泉			
蒯良	[illegible]越			
夏侯德	夏侯尚			
夏侯霸	夏侯威	夏侯惠	夏侯和	
毋丘儉	毋丘秀			
韓玄	韓浩			
關興	關索			
關統	關彝			
嚴白虎	嚴輿			
公孫康	公孫恭			
公孫瓚	公孫越			
胡奮	胡烈			
蔡和	蔡中			
士祇	士徽			
士燮	士壹			
司馬炎	司馬攸			
司馬師	司馬昭	司馬伷		
司馬朗	司馬懿	司馬孚		
周昕	周昂			
祝融	帶來洞主			
荀彧	荀諶			
鍾毓	鍾會			
諸葛恪※2	諸葛喬※2			
諸葛瑾	諸葛亮	諸葛均		
申耽	申儀			
辛評	辛毗			
薛珝	薛瑩			

全端	全懌				
曹昂	曹丕	曹彰	曹沖	曹熊	曹宇
曹昂	曹彰	曹植※1	曹沖	曹熊	曹宇
曹仁	曹純				
曹爽	曹羲	曹訓			
孫歆	孫襲				
孫堅	孫靜				
孫策	孫權	孫翊	孫匡	孫朗	
孫登	孫和	孫休	孫亮		
孫瑜	孫皎				
張角	張寶	張梁			
張承	張休				
張紹	張苞				
趙統	趙廣				
張魯	張衛				
丁奉	丁封				
董卓	董旻				
馬超	馬休	馬鐵			
馬良	馬謖				
糜竺	糜芳				
文鴦	文虎				
步協	步闡				
孟獲	孟優				
楊松	楊柏				
劉琦	劉琮				
劉璿	劉諶				
劉岱	劉曄				
留略	留平				
呂曠	呂翔				

※1.袁尚與袁譚，以及曹丕與曹植這兩個組合並不會因為兄弟關係而提高致命一擊的發動率。

※2.在劇本6以及劇本7之中並不會提高致命一擊的發動率。



第五章

酒家的委託

在酒家所接洽到的委託會依地方不同而呈現出多樣化的特色。為了讓玩家能達成各式各樣的委託以獲得各種報酬與名聲，本章將詳細地介紹關於委託的一切。

酒家的委託指引

在都市的酒家裡聚集了許多的委託工作，每完成一個就可以提高名聲，並且獲得報酬。

獲得報酬與名聲，累積經驗

在都市中的酒家裡，可以接受委託的工作。只要在期限內完成工作就可以獲得名聲、報酬以及各種特技、能力經驗值。但是，如果接受了委託卻中途放棄或是未在期限內達成，此時就無法獲得任何報酬了。不但如此，名聲還會跟著下降。

委託的種類共有83種。依據酒家所在的地方與玩家的名聲的高低，發生的委託工作會產生變化。如果要完成所有的委託，勢必要造訪所有的地方才行。另外，在酒家提示出來的委託內容是會每天改變的。因此玩家可以利用「見聞」指令來消磨時間，直到適合玩家武將的委託出現為止。

資料的看法



1	名稱	在酒家提示出來的委託名稱。同一內容的委託，在所有地方都是用一樣的名稱。
2	解說	解說委託的內容、目的與報酬，以及重點提示或建議。
3	建議身份	從委託的期限、工作內容與報酬來分析，整理出適合接受此工作的身份。將君主、都督、太守、一般、在野等身份各自以不同顏色區別，不適合的身份以灰色來顯示。
4	實行內容	依據委託的的具體內容來區分項目進行分類。各項目的說明請參考左頁。
5	期限	各個委託所規定的期限。若不在期限內回到接受委託的酒家報告成果，就不算是完成任務。
6	發生地方	容易發生此項委託的地方，該地方會畫○來表示。
7	必要名聲	使委託出現在酒家的必要名聲值之基準，也有某些委託是名聲太低就不容易出現的。
8	影響能力	關係到成功率的武將能力值，此項成功率會再接受委託時顯示出來，基本上能力值越高越容易成功。
9	上昇名聲	藉由完成任務可獲得的名聲值。若是在中途放棄任務或是無法如期完成，則名聲會減少與上昇名聲同樣的值。
10	上昇經驗	藉由完成任務可獲得的能力經驗與特技經驗。在本書中以上昇經驗的種類來分類，並以上昇經驗由少至多及50音的順序來排列。
11	報酬	藉由達成任務可以獲得的報酬。報酬可能是金錢或是道具，報酬為道具的委託只要完成一次並取得道具後，下次完成同樣的任務時，報酬就會變成金錢。這時獲得的金錢就是（　）中的數目。

酒家委託索引

委託	頁數
惡德兵衛[illegible]發	P133
悍馬	P131
搜索離家之子	P133
市場的警備	P129
單挑地域最強	P135
單挑10連勝	P134
單挑獲勝	P135
掘井	P128
移開岩石	P131
運送牛[illegible]	P126
搜索失物	P127
修理馬廄	P128
飲酒大會	P131
撲滅害獸	P126
尋找鐵匠	P133
協助報仇	P132
照顧家[illegible]	P126
採收果實	P131
運送金塊	P130
結婚見證人	P135
採購高級酒	P131
修理工具	P128
消滅江賊	P133
搬運稻米	P126
驅除無賴	P129
[illegible]走騙子	P133
救助觸礁船	P133
教導算數	P127

委託	頁數
消滅山賊	P130
修築棧道	P129
獵[illegible]	P132
巡訪七王都	P134
商店的警衛	P129
教導[illegible]術	P132
搬運商品	P127
領取書籍	P134
書籍送達	P134
幫忙親戚（工匠）	P128
幫忙親戚（農民）	P126
政治修行	P136
舌戰地域最強	P135
舌戰10連勝	P135
舌戰獲勝	P135
搜索遇難者	P134
照顧大象	P126
砍伐巨木	P128
尋[illegible]	P134
採收種子	P126
地域調查	P134
繪製地圖	P134
採收茶葉	P126
修復長城	P129
智力修行	P136
修建提防	P129
採購瓷器	P127
消滅盜賊團	P130

委託	頁數
捉拿盜賊	P129
統率修行	P136
消滅小偷	P130
消滅南蠻野盜	P130
修理貨車	P128
搬運貨物	P131
生產農具	P128
捕捉白馬	P132
教導武術	P129
武力修行	P136
參加祭典	P136
買進名產	P127
賣出名產	P127
名產送達	P127
巡訪名產	P135
巡訪名所	P135
捕捉名馬	P132
教導文字	P127
整理木簡	P133
調解糾紛	P133
採收藥材	P131
教導射箭	P132
與來訪者單挑	P136
與來訪者舌戰	P136
消滅流寇	P130
修理捕魚工具	P128
巡訪靈山	P131

委託的具體實行內容

委託	的具體實行內容
參加	接受委託參加某些集會（實行期間：10天）
作業	接受委託實行作業（實行期間：10天）
單挑	發生單挑
舌戰	發生舌戰
移動	移動到指定地點
輸送	將物品輸送[illegible]指定地點，或是從目的地運送至此。
探索	依據線索尋找指定目標
教導	指導對象技能等等
師事	成為教導的對象拜師學藝
交易	進行交易
巡訪	巡訪指定的目的地

撲滅害獸

在農地實行10天的害獸（鼷鼠）撲殺。由於此任務智力越高越容易成功，因此適合文官類型的武將獲得名聲與金錢。

適職身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
日期	30	影響能力	智力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

照顧家畜

在農地進行10天的家畜照顧。統率高的武將容易成功。由於比較容易發生，實行的期間又短，因此不管什麼身份的武將都可以輕易接受。

適職身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
日期	30	影響能力	統率
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

照顧大象

只有在巴蜀會發生的委託。在農地實行10天的大象看顧，政治高的武將容易成功。由於照顧大象的委託非常稀奇，實行的武將也會說出很愉快的感想。

適職身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
日期	30	影響能力	政治
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	—

採收茶葉

在農地幫忙採茶10天。政治高的武將容易成功。由於是在接受委託的都市內進行，因此可以在比較短的時間內達成。

適職身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
日期	30	影響能力	政治
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	○

運送牛隻

從指定的都市農地運送牛隻到接受委託的都市。因為只能進行都市間的移動，因此若是指定的都市很近就可以在短時間內完成。

適職身份：在野 一般

實行內容	輸送	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +30
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

搬運稻米

將稻米運送到指定都市市場的委託。這個委託就算名聲低也容易發生，連能力低的武將也可以確實達成，因此可以反覆進行以獲得金錢與名聲。

適職身份：在野 一般

實行內容	輸送	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +30
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

幫忙親戚（農民）

在指定的都市農地領取蔬菜，再把蔬菜運到市場。由於成功率不受能力的影響，因此是個適合任何人進行的委託。

適職身份：在野 一般

實行內容	移動	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +30
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

採收種子

在指定的農地聽取情報，再到別都市周邊尋找並採收種子。是所有的委託之中提升農業值最多的一個委託。

適職身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	120	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	農業 +40
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

搜索失物

10天之內在接受委託的都市市場中，尋找村姑的遺失物品。武將智力高較容易成功。雖然報酬的金錢與提升的名聲較少，但是比較容易發生，很重要的委託工作。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業				
日期	30				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	○	—	○	—

必要名聲	—
影響能力	智力
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +15
報酬	100

教導算數

教導市場裡的孩童算數10天。政治高的武將容易成功，在楚地方，這是最適合用來短時間內獲得商業經驗值的工作。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	指導				
日期	30				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

必要名聲	—
影響能力	政治
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +15
報酬	100

搬運商品

在市場進行搬運商品的工作10天。政治高的武將容易成功，雖然報酬的金錢與提升的名聲較少，但是發生的頻率也很高，建議只有政治高的武將來實行。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	輸送				
日期	30				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	○	—	○	—

必要名聲	—
影響能力	政治
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +15
報酬	100

教導寫字

在市場教導商人的兒子寫字10天。智力高的武將容易成功。在吳越地方，這是少數能提升商業經驗的委託之一。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	指導				
日期	30				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

必要名聲	—
影響能力	智力
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +15
報酬	100

採購瓷器

在指定都市的周邊尋找生產瓷器的村里，並且採購瓷器工作。只有在吳越地方才會發生。在吳越地方只有2種委託可以獲得商業經驗，非常貴重。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索				
日期	90				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +30
報酬	300

買進名產

在有指定的在名產所在的都市內，買進該樣名產。接受委託回到酒家之際，有時也會獲得指示要從再到別的都市去買進相同的名產。

建議身份：在野 一般

實行內容	輸送				
日期	90				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	○	—	○	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +30
報酬	300

賣出名產

在特定的交易市場中賣掉名產品。雖然在接受委託時不會告知目的地，但是只要在市場進行「見聞」，就有人會告知目的地。

建議身份：在野 一般

實行內容	移動／取引				
日期	90				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	○	—	○	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +30
報酬	300

名產送達

在有指定的名產所在的都市內，買進該樣名產，再運送到別的都市的市場。事先打聽好有販賣名產的市場較容易成功。

建議身份：在野 一般

實行內容	輸送				
日期	90				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	○	—	○	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	商業 +30
報酬	500

修理工具

在工房裡修理工具10天的委託。政治高的武將容易成功。成功達成委託可以獲得金錢、名聲以及技術經驗。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
期日	30	影響能力	政治
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

修理貨車

在工房修理貨車10天。智力高的武將容易成功，這個委託只會在中原發生，在中原能提昇技術經驗的委託只有這個以及「幫忙親戚（工匠）」。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
期日	30	影響能力	智力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

生產農具

在工房開發農具10天。智力高的武將容易成功，由於只能在接受委託的都市內實行，因此可以在短期之內達成。只有在楚地方才會發生。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
期日	30	影響能力	智力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

修理捕魚工具

在工房修補捕魚用的漁網10天。在吳越地方，可以獲得技術經驗的委託除此以外沒有其他的了。這個任務便於讓以吳越地方為據點的武將取得技術經驗。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
期日	30	影響能力	智力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

幫忙親戚（工匠）

在指定都市的工房裡幫忙10天。因為這是個成功率不會受到能力影響委託，所以就算是能力低的武將也可以輕易的獲得金錢。

建議身份：在野 一般

實行內容	移動／作業	必要名聲	50以上
期日	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +30
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	○	—	○	—

砍伐巨木

尋找指定都市周圍的巨木並加以砍伐。雖然成功率不受武將能力的影響，但是也有可能因為無法發現巨木，而浪費了預料之外的天數。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
期日	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +30
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	○	—

掘井

在農地幫忙進行掘井10天。統率高的武將容易成功。在西北地方，可以不離開都市而提升改修經驗的工作只有這一個了。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
期日	30	影響能力	統率
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

修理馬廄

在接受委託的都市之農地修理馬廄10天。這是只有在河北地方才會發生的委託工作，智力高的武將容易成功。雖然獲得的改修經驗較少，但是可以在短期內完成。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
期日	30	影響能力	智力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	技術 +15
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

修築棧道

找出指定都市周圍的棧道並且修理之。這是巴蜀地方唯一可以獲得改修經驗值的委託。可以獲得較多的改修經驗。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索
日期	90

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	改修 +30
報酬	300

修復長城

找出指定都市周圍的長城並進行修復作業。只有在西北地區會發生。目標地點會有說明是從基準的都市往那個方向，因此要仔細尋找。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索
日期	90

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	改修 +30
報酬	300

修建提防

前往指定都市周邊的堤防並進行修建。只有在河北會發生。在可以提升改修經驗的委託之中，這個委託可以獲得的金錢與經驗比較多。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索
日期	90

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	改修 +30
報酬	300

市場的警備

接受委託巡邏都市的市場10天。武力高的武將容易成功。這個委託只有中原才會發生，可以不離開都市就達成。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

必要名聲	—
影響能力	武力
上昇名聲	4
上昇經驗	治安 +15
報酬	100

驅除無賴

接受委託與市場的無賴進行單挑。在所有地方都會發生，由於可以在短期內完成，因此是用來有效地賺取單挑次數的任務。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	一騎
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	—
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	治安 +15
報酬	100

商店的警衛

擔任市場的警衛10天。武力高的武將容易成功。只有在西北地方容易發生。就算名聲不高也很容易出現這個委託，而且可以在短期內完成。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

必要名聲	—
影響能力	武力
上昇名聲	4
上昇經驗	治安 +15
報酬	100

捉拿盜賊

為了抓拿盜賊，接受委託在市場內搜尋10天。只有在中原會發生。這是個可以提升治安經驗的委託，武將的武力高者容易成功。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

必要名聲	—
影響能力	武力
上昇名聲	4
上昇經驗	治安 +15
報酬	100

教導武術

教導國所理得年輕人武術10天。只有西北地方才會發生。與「商店的警衛」相關能力、提升經驗、獲得金錢相同。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	指導
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

必要名聲	—
影響能力	武力
上昇名聲	4
上昇經驗	治安 +15
報酬	100

運送金塊

建議身份：在野 一般

找出指定都市周邊的村莊，並將發現的金塊運送到都市裡。只要一回到接受委託的都市，就會跟來搶金塊的盜賊發生單挑。只有在中原會發生。

項目	內容	項目	內容
實行內容	探索／一騎	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	8
		上昇經驗	治安 +30
		報酬	500

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

消滅山賊

建議身份：在野 一般 太守

找出指定都市周邊的山賊並消滅。只有在河北地區會發生。只有在第一次完成任務時才能獲得「環首刀」，下次再進行同樣的委託報酬就會變成金錢。

項目	內容	項目	內容
實行內容	探索／一騎	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	8
		上昇經驗	治安 +30
		報酬	環首刀 (500)

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

消滅盜賊

建議身份：在野 一般

找出指定都市周邊的盜賊團，並用單挑的方式擊退。只有在中原地區會發生。只有在第一次完成任務時才能獲得「棗木槊」，下次再進行同樣的委託報酬就會變成金錢。

項目	內容	項目	內容
實行內容	探索／一騎	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	8
		上昇經驗	治安 +30
		報酬	棗木槊 (500)

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

消滅小偷

建議身份：在野 一般

在指定的都市中，從任一個設施裡找出小偷。一旦找到小偷就會發生單挑。雖然不會告訴玩家小偷會在那個設施，但是大多在酒家可以找到。

項目	內容	項目	內容
實行內容	移動／一騎	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	8
		上昇經驗	治安 +30
		報酬	500

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

消滅南蠻野盜

建議身份：在野 一般

找出指定都市周邊的南蠻野盜，並進行單挑。只有在巴蜀地方會發生。第一次達成獲得「魏公子兵法」之後，下一次達成就變成獲得金錢了。

項目	內容	項目	內容
實行內容	探索／一騎	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	8
		上昇經驗	治安 +30
		報酬	魏公子兵法 (500)

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	—

消滅流寇

建議身份：在野 一般

指出指定都市周邊的流寇並消滅。只有在西北地方會發生。可以獲得「鐵瓜錘」做為報酬只有第一次完成的時候，之後完成的報酬會變成金錢。

項目	內容	項目	內容
實行內容	探索／一騎	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	8
		上昇經驗	治安 +30
		報酬	鐵瓜鎚 (500)

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

Column 藉由委託以賺取單挑連勝紀錄

在委託之中有叫做「消滅○○」的工作，這些主要的工作內容就是單挑。依據情況不同，單挑的對象可能是山賊、江賊或是流寇等角色。

當然在決鬥中不可以輕忽大意，話雖如此，但是絕大多數盜賊的武力在「初級」只有60前後。就算是武力不是很高、沒有什麼特技的武將，要打倒盜賊應該也沒那麼難。為修得單挑系的特技，這些盜賊是很適合用來累積戰鬥次數與連勝數的好對手。

有些委託即使在玩家的名聲尚低的時候，還是很容易發生。由於相較之下提升的名聲與報酬的金錢較高，因此建議身份為在野的玩家，在酒店看到這一類的工作就接下來。

飲酒大會

在接受委託的市場參加為期10天的飲酒大會。這是能夠提高酒盛經驗的貴重委託。擁有「酒豪」特技的武將一定可以成功完成。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	參加	必要名聲	—
日期	30	影響能力	魅力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	酒盛 +20
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

採購高級酒

尋找指定都市周邊的村落，並採購高級酒。順帶說明，此任五與「飲酒大會」都必須要武將年滿20歲才會發生。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	酒盛 +40
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

採收果實

接受委託尋找指定都市周邊野生的樹果並採收果實。只有在巴蜀地方才會發生。除了金錢與名聲之外，還可以獲得仙術經驗，是很貴重的委託。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	仙術 +30
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	—

採收藥草

在指定都市的的酒家得到關於委託的情報，再依據情報找出要草生長的場所。有時為了確定目的地，必須造房好幾個都市才行。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	120	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	仙術 +30
		報酬	書經 (500)

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	—

巡訪靈山

造訪嵩山（許昌）、泰山（北海）、衡山（長沙）、華山（長安）、恒山（薊）。造訪第五做山的時候，仙人會出現，將玩家所有能力提升1。

建議身份：在野 一般

實行內容	巡回	必要名聲	50以上
日期	180	影響能力	—
		上昇名聲	15
		上昇經驗	仙術 +60
		報酬	500

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	○	—	—

移開岩石

在農地進行移開岩石的工作10天。武力高的武將容易成功。完成委託之後可以獲得步兵經驗。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
日期	30	影響能力	武力
		上昇名聲	4
		上昇經驗	步兵 +10
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	○	—	○

運送貨物

運送貨物到指定都市的酒家。有時後也會到目的地酒家之後，再被指定將貨物送到別的地方，結果花費了超出預期的時間。

建議身份：在野 一般

實行內容	作業	必要名聲	100以上
日期	90	影響能力	—
		上昇名聲	4
		上昇經驗	步兵 +25
		報酬	300

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

悍馬

在農地調教悍馬10天。統率高的武將容易成功。只有在西北地方會發生。由於是在接受委託的都市內進行，因此可以在較短的時間內達成。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	作業	必要名聲	—
日期	30	影響能力	統率
		上昇名聲	4
		上昇經驗	騎兵 +10
		報酬	100

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

教導騎術

在農地教導青年騎術10天。統率高的武將容易成功。由於獲得的騎兵經驗不多，所以要讓統率高的武將反覆進行達成任務。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	指導	必要名聲	—
日期	30	影響能力	統率
發生地方		上昇名聲	4

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

上昇經驗	騎兵 +10
報酬	100

捕捉白馬

在指定的都市周圍尋找白馬並捕捉。雖然這個委託的成功率不受能力的影響，但是要找到白馬可得費一番功夫。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	4

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

上昇經驗	騎兵 +25
報酬	300

捕捉名馬

在指定的都市周圍尋找名馬並捕捉。只有在西北地方會發生。就算完成任務，也不會因而獲得道具「名馬」。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	4

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

上昇經驗	騎兵 +25
報酬	300

教導射箭

在國所教導衛士射箭10天。只有在河北地方會發生。由於身份為在野的時候，獲得兵種經驗的機會很少，因此要盡可能接受此委託。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	指導	必要名聲	—
日期	30	影響能力	統率
發生地方		上昇名聲	4

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

上昇經驗	弓兵 +10
報酬	100

獵鹿

在指定的都市周邊搜索並獵捕鹿。只有在河北會發生。雖然是可以獲得弓兵經驗的少數委託之一，但是難度比「教導射箭」要高出許多。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	4

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	—	—	—	—	—

上昇經驗	弓兵 +25
報酬	300

協助報仇

接受酒家老闆的委託，幫助雙親被殺的小孩報仇。找到仇家之後就會發生單挑。為了尋找仇人可能要造訪許多都市。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	探索／一騎	必要名聲	300以上
日期	無期限	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	15

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

上昇經驗	步兵、騎兵、弓兵 +60
報酬	墨子 (2,000)

Column 尋仇三千里

達成「協助報仇」之後，可以獲得道具・墨子做為酬勞，除此之外還可以獲得步兵、騎兵、弓兵所有兵科經驗60。

但是，要達成這個委託必須造訪許多都市，而且還會經常與仇人擦肩而過。有時候聽到酒家女說「到昨天為止都還在酒家裡」，應該也會有很人後悔接受了這個委託吧。

很遺憾的，就算是擁有可以提昇在地圖上移動速度之道具名馬的武將，也追不上在都市間來回移動的仇人。因此就只能老老實實地花費時間多逛酒家了。也因此在找到仇人進行的單挑中，與其說是「協助」，還比較像是在打自己的仇人一樣認真的打呢。

消滅江賊

建議身份：在野 一般

找出指定都市周邊的江賊，並用單挑的方式擊退。這個委託提昇的名聲、水軍經驗較多。江賊的武力在初級只有60左右，並沒有很高。

實行內容	探索／一騎
日期	90

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	○

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	水軍 +30
報酬	手戟（500）

救助觸礁船

建議身份：在野 一般

找出指定都市周邊的觸礁船，救出船上的船員。由於獲得水軍經驗的委託很少，因此只要委託一出現就盡量接下來吧。

實行內容	探索
日期	90

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	水軍 +30
報酬	300

惡德衛兵舉發

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

在屯所舉發作惡的衛兵10天，武將的智力越高越容易成功，並且可以獲得計略經驗值。發生的地方只有吳越地方而已。

實行內容	作業
日期	30

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

必要名聲	—
影響能力	智力
上昇名聲	4
上昇經驗	計略 +15
報酬	100

趕走騙子

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

用舌戰趕走市場中的騙子。只有在吳越地方會發生。騙子的智力與魅力在初級約是50～60的程度，但是要注意騙子有「曲義」、「抗辯」等技能。

實行內容	舌戰
日期	30

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	—	○

必要名聲	—
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	計略 +15
報酬	100

整理木簡

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

在市場進行整理木簡的工作10天。智力高的武將容易成功，可以獲得計略經驗，是個對修得計略很有幫助的委託。

實行內容	作業
日期	30

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	○

必要名聲	—
影響能力	智力
上昇名聲	4
上昇經驗	計略 +15
報酬	100

調解糾紛

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

在市場與發生爭執的商人舌戰。只有在楚地方才會發生。商人有修得「曲義」、「抗辯」技能，因此要接受此委託前，要先熟悉舌戰才行。

實行內容	舌戰
日期	30

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

必要名聲	—
影響能力	—
上昇名聲	4
上昇經驗	計略 +15
報酬	100

搜索離家之子

建議身份：在野 一般

在指定都市的酒家與離家的兒子進行舌戰。有時候也會發生到了指定都市的酒家之後，才被告知離家的兒子已經到別的都市的酒家了這種事。

實行內容	移動／舌戰
日期	120

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	○	—	—	—	—

必要名聲	50以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	計略 +30
報酬	300

搜索鐵匠

建議身份：在野 一般

在指定都市的周邊找出鐵匠並進行舌戰。鐵匠的智力在初級為60左右，魅力為45左右，但是由於有修得「抗辯」、「曲義」等技能，因此是個出乎意料的強敵。

實行內容	探索／舌戰
日期	90

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	100以上
影響能力	—
上昇名聲	[illegible]
上昇經驗	計略 +30
報酬	烈女傳（500）

領取書籍

委託的內容為，在指定都市的市場領取書籍。但是如果武將的名聲太低，到了目的地之後有可能會再被叫去別的都市領書。

建議身份：在野 一般

實行內容	輸送	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	4
上昇經驗	計略 +30	報酬	300

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

送達書籍

將書籍送交指定的武將。只有在楚地方會發生。如果指定的武將居住在距離遙遠的都市，就需要較多的實行日數，因此要早點行動才行。

建議身份：在野 一般

實行內容	輸送	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	4
上昇經驗	計略 +30	報酬	300

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

搜索遇難者

找出指定都市周邊的遇難者並救助。只有再西北地方會發生，在可以獲得諜報經驗的委託之中，酬金算是最少的，但是獲得的名聲為8，算是滿高的。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	50以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	8
上昇經驗	諜報 +30	報酬	300

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	○	—	—	—

尋寶

在指定都市的酒家探聽寶藏的情報，然後進行搜尋。就算知道做為基準的都市與方向，還是很難找到。要有耐心仔細尋找。

建議身份：在野 一般

實行內容	探索	必要名聲	100以上
日期	90	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	4
上昇經驗	諜報 +30	報酬	鹽鐵論 (500)

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

調查地域

造訪指定地方所屬的所有都市。光是在都市間的移動就需要很多時間，因此若是有「名馬」就可以提昇效率了。

建議身份：在野 一般

實行內容	巡回	必要名聲	100以上
日期	180	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	8
上昇經驗	諜報 +60	報酬	500

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

繪製地圖

造訪中國大陸全部50個都市。雖然要完成委託需要花費龐大的日數，但是酬金高達5,000，是所有委託之中最高的，鍥而不捨地完成它吧。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	巡回	必要名聲	500以上
日期	無期限	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	30
上昇經驗	諜報 +200	報酬	5,000

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

巡訪七王都

造訪長安、鄴、陳留、平原、薊、江陵、許昌七個王都。雖然順序方面沒有限制，但是最好是預先規劃路線比較有效率。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	巡回	必要名聲	500以上
日期	無期限	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	15
上昇經驗	統率 +100※	報酬	吳子

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

單挑10連勝

以單挑武力比玩家武將高的武將獲得10連勝為目標。要達成此目標，要訣在於要盡量找武力差不多，而且單挑係的特技少的武將。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	一騎	必要名聲	500以上
日期	無期限	影響能力	—
發生地方		上昇名聲	30
上昇經驗	武力 +100※	報酬	三略 (5,000)

河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

※能力經驗值提升100，則對應能力加1。

舌戰10連勝

以舌戰智力比玩家武將高的武將獲得10連勝為目標。多找一些智力雖然比玩家高，但是魅力低、特技也少的武將來挑戰吧。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	舌戰				
日期	無限期				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	500以上
影響能力	—
上昇名聲	30
上昇經驗	智力 +100※
報酬	易經 (5,000)

巡訪名產

造訪出產指定名產的所有都市。由於就算接下了委託，有不會告知目標都市的的數目，因此要在事前用「見聞」、「諜報」來調查各地名產。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	巡回				
日期	無限期				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	300以上
影響能力	—
上昇名聲	15
上昇經驗	政治 +100※
報酬	吳越春秋 (2,000)

巡訪名所

造訪小沛、洛陽、江陵、吳、長安、薊、江夏等都市。報酬高達2000，由於沒有期限的限制，玩家大可不必在意時間，慢慢的進行任務。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	巡回				
日期	無限期				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	500以上
影響能力	—
上昇名聲	15
上昇經驗	魅力 +100※
報酬	2,000

單挑地域最強

目的為在單挑中勝過與接受委託的酒家的都市同一地方的武將之中，武力最高的前三名武將。難度雖高但是回報也很大。

建議身份：在野 一般

實行內容	一騎				
日期	120				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	100以上
影響能力	—
上昇名聲	15
上昇經驗	—
報酬	2,000

單挑獲勝

與接受委託的酒家的都市同一地方的武將進行單挑，會自動指定為武力與玩家同程度的武將為對手。

建議身份：在野 一般

實行內容	移動／一騎				
日期	90				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	100以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	500

結婚見證人

為在農地所舉行的婚禮作見證。實行此委託需要10天時，魅力高的武將容易成功。只有在楚才會發生此委託。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	參加				
日期	30				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
—	—	—	—	○	—

項目	內容
必要名聲	—
影響能力	魅力
上昇名聲	4
上昇經驗	—
報酬	200

舌戰地域最強

目的為在舌戰中勝過與接受委託的酒家的都市同一地方的武將之中，智力最高的前三名武將。智力低的武將要達成這個任務是很不容易的。

建議身份：在野 一般

實行內容	舌戰				
日期	120				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	100以上
影響能力	—
上昇名聲	15
上昇經驗	—
報酬	2,000

舌戰獲勝

目的為在舌戰中勝過與接受委託的酒家的都市同一地方的武將，會自動指定為智力與玩家同程度的武將為對手。

建議身份：在野 一般

實行內容	移動／舌戰				
日期	90				
發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

項目	內容
必要名聲	100以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	500

參加祭典

移動到接受委託的都市之農地，在10天之間，參加當地農民舉辦的祭典。武將的魅力越高越容易成功。即使名聲低時，也會在所有的都市發生。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	參加
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	—
影響能力	魅力
上昇名聲	4
上昇經驗	—
報酬	200

與來訪者單挑

跟在酒家的在野武將單挑。若酒家中沒有在野武將的話，就不會發生此委託。要選擇與武將「交流」，或是選擇接受委託，是讓人煩惱的地方。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	一騎
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	—
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	100

與來訪者舌戰

跟在酒家的在野武將進行舌戰。若酒家中沒有在野武將的話，就不會發生此委託。跟「與來訪者單挑」一樣，請記得仔細確認對手的情報。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	舌戰
日期	30

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	—
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	100

統率修行

跟多數武將，在10天之間學習統率。學習的對手，會從統率比玩家高、親密度在「面識」以上的武將中挑選。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	移動／師事
日期	無限期

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	300以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	尉繚子 (2,000)

武力修行

跟多數武將，在10天中學習武力。因為不只有能力經驗，還能取得道具當作報酬，是最好優先接受的委託。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	移動／師事
日期	無限期

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	300以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	風嘴刀 (2,000)

智力修行

跟多數武將，在10天中學習知力。雖然不論何處都會發生，但玩家武將名聲低的話，會較不易發生。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	移動／師事
日期	無限期

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	300以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	禮記 (2,000)

政治修行

跟多數武將，在10天中學習政治。為了向所有的武將學習，有時必須拜訪多個不同的都市。

建議身份：在野 一般 太守 都督 君主

實行內容	移動／師事
日期	無限期

發生地方					
河北	中原	西北	巴蜀	楚	吳越
○	○	○	○	○	○

必要名聲	300以上
影響能力	—
上昇名聲	8
上昇經驗	—
報酬	周書陰符 (2,000)



第六章

道具一覽表

從在歷史上留名的名品，到即使今天依然流傳的逸品，完全介紹在『三國[illegible]X』裡所登場的2[illegible]種道具。

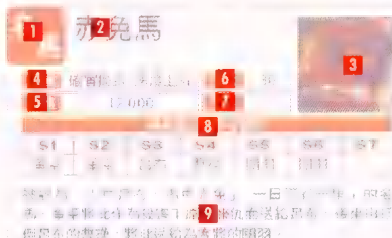
介紹所有道具

介紹作品中登場的全200種道具。理解各道具的特徵與效果，有效的活用它們吧。

提高武將的忠誠與能力

有許多的道具，都可藉由取得它們，而依種類或價值來提升能力。在「贈與」部下武將來提高他們能力的同時，也可能依道具的價值提升他們的忠誠。只要擁有道具的話，就可加強武將的長處或彌補武將的短處，有相當廣泛的用途。附帶一提，雖然一個武將能擁有許多的道具，但在提升能力時，只有同種類道具中，效果最大的道具才有用。在此，將介紹26種類的道具，它們的效果、價格、各劇情的所在地等情報。邊參考各劇情中所在的都市或持有的武將，邊以完整收集為目標也不錯。

資料的看法



1	種類	共分為26種類。種類的排列順序與遊戲中一樣。在本書中，同種類理由價值高的牌到價值低的。
2	名稱	道具的名稱。
3	圖片	在選擇道具時，會表示在畫面上的道具圖片。
4	效果	可藉由持有道具，而上升的能力及數值。也有擁有特殊效果的道具。
5	價格	在大商家購買時的價格。不能買賣的道具會用「—」來表示。而賣掉時的價格，是購買時價格的2/3。
6	價值	在表示道具本身的價值同時，也表示出「贈與」給武將時，所能上升的忠誠度數值。
7	交易	得在交易所進行「交易」才能取得的道具，會以「○」來表示。
8	保有武將所在都市	表示在劇情開始時擁有此道具的人物及其所在都市（可在大商家、交易所取得的道具），依劇情編號來記載。保有武將是黑色、所在都市是紅色、旅人擁有時是藍色、解決委託時可取得者則標示出該委託，用這樣的方式來記載。而有「—」的則是該劇情無法取的道具。在都市名之後有「※」記號的時候，則是可在某年時在該都市的大商家購入、或是可能由特定武將所持有的道具。
9	解說	道具由來及相關項目的解說。

道具目錄

名馬 果下馬

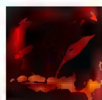


效果	確實撤退/速度上昇	價值	15
價格	3,750	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

高句麗（朝鮮半島北部）所產的馬。在「魏書」「東夷傳」中，因馬的體型小，故即使騎著馬，也能從果樹下通過，故名為果下馬。

名馬 赤兔馬

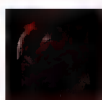


效果	確實撤退/速度上昇	價值	30
價格	12,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
董卓	董卓	呂布	曹操	關羽	關羽	—

被評為「人中呂布，馬中赤兔」「一日可行千里」的名馬。董卓將此作為殺害丁原的報仇而送給呂布，後來由打倒呂布的曹操，將此送給為客將的關羽。

名馬 大宛馬

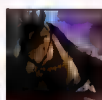


效果	確實撤退/速度上昇	價值	15
價格	3,750	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

大宛產的馬。因會流血汗故又稱汗血寶馬。赤兔馬及絕影應該也是大宛馬的一種。常擁有強韌的體魄，據說魏國猛將王雙也相當愛用。

名馬 的盧

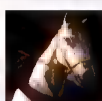


效果	確實撤退/速度上昇	價值	25
價格	9,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙※	長沙※	長沙※	長沙※	劉備	劉備	劉禪

額頭有白斑的馬救被稱為的盧，據說是會帶給主人厄運的凶馬。但劉備以命運不可能因一匹馬而改變的理由，將牠當成其愛馬。

名馬 白馬

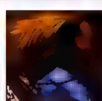


效果	確實撤退/速度上昇	價值	15
價格	3,750	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

白馬被視為神聖的象徵。公孫瓚所率領、全由白馬組成的「白馬義從」相當的有名。據說劉備也相當喜用白馬。

名馬 絕影

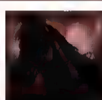


效果	確實撤退/速度上昇	價值	20
價格	6,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽※	濮陽※	曹操	—	—	—	—

大宛（波斯）產的名馬。絕影的意思，就是說牠奔跑時不會出現影子。曹操相當的喜愛，在他從張繡的奇襲逃脫時，據說此馬中了三枝箭仍然健步如飛。

名馬 涼州馬

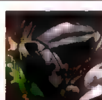


效果	確實撤退/速度上昇	價值	15
價格	3,750	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

採用涼州馬的騎兵隊，擁有相當高的威力。董卓之所以能成功擁立陳留王（後來的獻帝），據說就是因為有這涼州馬隊。

名馬 爪黃飛電

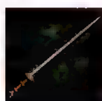


效果	確實撤退/速度上昇	價值	20
價格	6,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安※	長安※	曹操	曹操	曹操	曹操	曹叡

曹操在獻帝與劉備所舉辦的「許田狩獵」中所騎乘的馬。據說為了展現當時曹操的權勢，特地準備了比獻帝所騎還要英挺的馬。

劍 斬蛇之劍

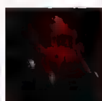


效果	武力 +10	價值	30
價格	12,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

漢高祖劉邦所得到的寶劍。是跟玉璽一起傳承的正統皇帝象徵。要從宮中拿出去時，侍從一定得跟玉璽一起帶著。

名馬 四輪車

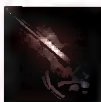


效果	確實撤退/速度上昇	價值	20
價格	6,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮

諸葛亮愛用的交通工具。在「死諸葛走生仲達」的故事中，據說看到了坐在這車上的孔明人偶，司馬懿就立即退兵。

刀 神刀



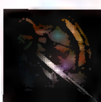
效果	武力 +2	價值	15
價格	4,800	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都※	成都※	成都※	成都※	成都※	成都※	成都

（保有武士・所有都市）

諸葛亮委託製刀名人蒲元所做的銳利長刀。因為其鋒利被譽為當代第一，故人們稱此劍為神刀。

刀 百辟刀



效果	武力 +2	價值	15
價格	4,800	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴※	鄴※	鄴※	鄴※	鄴※	鄴	鄴

（保有武士・所有都市）

曹操花了三年所鍛造的名刀。也被稱為五把念珠、百鍊利器等。為了紀念曹操鍛冶此刀，曹植還作了篇「寶刀賦」。

刀 環首刀



效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「山賊退治」(參照P130)的報酬						

（保有武士・所有都市）

因刀柄前端有金屬製刀環，也被稱為環柄刀的單刃刀。在漢朝時被發明，因造型輕便、性能優秀，故被廣泛的使用。

刀 鋸齒刀



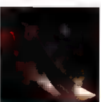
效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

（保有武士・所有都市）

刀刃為鋸齒狀的單刃刀。因其殺傷力相當高，此刀造成的傷害比通常刀劍還要難以痊癒。

刀 吳鉤



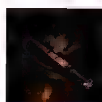
效果	武力 +1	價值	5
價格	2,000	交易	○

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
南海	南海	南海	南海	南海	南海	南海

（保有武士・所有都市）

吳鉤是指吳國的彎刀。春秋時代的吳國生產相當多，在「臥薪嘗膽」的故事中，也被獻給吳王闔閭。

劍 七星寶刀



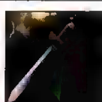
效果	武力 +7	價值	25
價格	8,000	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
王允	王允	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

（保有武士・所有都市）

企圖暗殺董卓的司徒王允，交給接受暗殺任務的曹操之寶劍。但計畫失敗，寶劍落入董卓之手，曹操也因而出奔。

劍 倚天劍



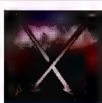
效果	武力 + +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
曹操	曹操	曹操	曹操	曹操	曹操	曹叡

（保有武士・所有都市）

與成對的青釭劍一起為曹操所有的寶劍。「倚天」含有貫穿天空之意，正如其名，是把非常銳利的寶劍。

劍 雌雄雙劍



效果	武力 +3	價值	20
價格	6,400	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
劉備	劉備	劉備	劉備	劉備	劉備	劉禪

（保有武士・所有都市）

劉備所擁有的雌雄一對之寶劍。在桃園結義後，要組織義勇軍之時，跟關羽的青龍偃月刀、張飛的丈八蛇矛一起請鐵匠所鍛冶而成。

劍 青釭之劍



效果	武力 +3	價值	20
價格	6,400	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
曹操	曹操	曹操	夏侯恩	夏侯恩	趙雲	趙雲

（保有武士・所有都市）

與倚天劍成對的寶劍。雖由曹操賜給夏侯恩，但在長阪坡之戰時，被打倒夏侯恩的趙雲所取得。據說其銳利程度可削鐵如泥。

刀 古錠刀



效果	武力 +3	價值	15
價格	4,800	交易	—

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
孫堅	孫堅	孫策	孫策	孫權	孫權	孫權

（保有武士・所有都市）

孫堅的愛刀，在描繪其畫像時，會與白銀鎧甲、紅色頭巾一同被畫出來。據說在與董卓作戰時，也是拿著此刀進行指揮。

大刀　大桿刀

效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

在長棍前端加上刀子，非常簡單的大薙刀。因價格較便宜且容易製作，而被廣泛的使用。

大刀　青龍偃月刀

效果	武力 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
關羽	關羽	關羽	關羽	關羽	關羽	關興

關羽所愛用，約重82斤的大薙刀。在桃園結義由請鐵匠所做。他用此刀打倒了華雄、文良、顏醜等許多有名的武將。

大刀　大刀

效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

在長棍前端加上寬刃刀的大型武器。大刀在改變名字或形狀後流傳相當廣，前述的偃月刀也是大刀的種類之一。

大刀　三尖刀

效果	武力 +3	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
紀靈	紀靈	紀靈	長沙	長沙	長沙	長沙

前端分岔成三片、重50斤的雙刃大薙刀。袁術旗下的紀靈，據說就是使用此武器。

大刀　眉尖刀

效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

因刀尖像眉毛般彎曲而被稱為眉尖刀。據說是日本薙刀的原型，武藏坊弁慶與島左近都相當擅長使用。

大刀　鳳嘴刀

效果	武力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「武力修業」(參照P136)的報酬						

擁有鳳嘴般彎曲刀尖的薙刀。鳳是指雄的鳳凰（雌稱為凰），在商代時被當作風神來祭祀。

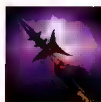
Column　可在大商家購入的道具會因都市規模而改變

許多本書所介紹的道具，都可在依都市規模而興建成的大商家中，進行買賣。而本章所記載的保有武將及所在都市，是在劇情一開始時的資料。保有武將死亡時不會繼承的道具或是「酒宴」所使用的酒等，都可在某地的大商家再度取得。附帶一提，大商家會因都市規模而改變店頭商品。規模「中」時只能買價值19以下的道具，「大」時則是20~24，「巨」則有25以上的道具可買。價格越高的道具，通常上升的能力越多。在所持金充裕時，就積極的買來送給武將們吧。



價值高的道具，購入金額也高。從高報酬的委託等地方來賺取金錢吧。

戟 方天畫戟

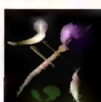


效果	武力 +8	價值	25
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
呂布	呂布	呂布	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

在戟的前端，裝上新月型的橫刀而成的武器，稱為方天畫戟。呂布相當愛用，為了讓劉備軍與袁術軍和解，被當作射箭的靶子。

戟 雙鐵戟

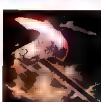


效果	武力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
典韋	典韋	典韋	長安	長安	長安	長安

曹操初期部下・典韋所愛用的戟。典韋揮舞雙鐵戟的勇姿，被軍中讚為「帳下有壯士典韋，一戟可提八十斤」。

斧 大斧

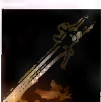


效果	武力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
徐晃	徐晃	徐晃	徐晃	徐晃	徐晃	徐晃

徐晃所愛用，裝有巨大長柄的斧頭。破壞力相當大，徐晃靠著此斧，與許褚、文醜、關羽等對手都殺的難分難解。

鞭 鐵鞭



效果	武力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
黃蓋	黃蓋	黃蓋	黃蓋	黃蓋	黃蓋	濮陽

孫家的歷戰勇者黃蓋所使用的武器。鐵鞭乃是把八角形的銅棒前端，塑造成竹節般模樣的打擊用武器。

打擊 鐵蒺藜骨朵



效果	武力 +2	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
沙摩柯	沙摩柯	沙摩柯	沙摩柯	沙摩柯	沙摩柯	成都

在橢圓型的尖端裝有無數鐵刺的打擊用武器。被吳國猛將甘寧所射殺的沙摩柯所愛用。沙摩柯乃是武陵地方的蠻族之王。

矛 蛇矛

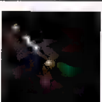


效果	武力 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
張飛	張飛	張飛	張飛	張飛	張飛	張苞

張飛所愛用的長矛。因矛尖銳利有如蛇爬行一般而得到此名。據說連柄的部分，全長共有一丈八尺之多。

矛 鐵脊蛇矛



效果	武力 +3	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
程普	程普	程普	程普	程普	長沙	長沙

鐵脊蛇矛：孫堅時就侍奉孫家三代的老將・程普所愛用的長矛。形狀跟上述的蛇矛幾乎一樣，在討伐劉表時，憑著此矛打退了蔡瑁。

矛 金馬槊

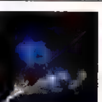


效果	武力 +2	價值	10
價格	4,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

騎兵所用的槍，在中國稱之為槊，相當於西方的長槍。但因槊的長度有一丈八尺之多，比起長槍還要長上許多。

矛 三丈矛



效果	武力 +1	價值	5
價格	2,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

在樂浪（朝鮮半島）一帶所使用的矛。長度正如其名有三丈長，在「魏書」中的「東夷傳」記載，此矛得由數名步兵一起來使用。

矛 棗木槊



效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「盜賊團退治」（參照P130)的報酬						

用棗木為柄的騎兵用槍。棗木因其色澤優美又堅固耐用而為人所知。其果實可吃，現代也仍用在中藥上。

暗器 袖箭

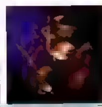


效果	武力 +1	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

使用彈簧的力量，發射小型箭的筒狀隱藏武器。可發射單發的短箭。因藏在袖中使用，故得到此名稱。

打擊 鐵鎖



效果	武力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
甘寧	甘寧	甘寧	甘寧	甘寧	甘寧	長安

將兩個鐵球用鐵鍊連接起來的投擲用武器。除了直接攻擊以外，也可用來鎖住對手的武器或將其絆倒。吳國的猛將甘寧常常使用。

暗器 手戟

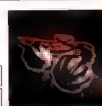


效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「江賊退治」(參照P133)的報酬						

取掉長柄，而可用來投擲的戟前端之刀刃。太史慈相當愛用，但孫策在殺死前來和談的嚴輿時也有使用。

打擊 流星鎚



效果	武力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
王雙	王雙	王雙	王雙	王雙	王雙	王雙

將兩個鐵鎚用繩子連接的投擲用武器。魏國武將王雙喜歡使用，在蜀國第二次北伐時，用此武器讓蜀將張嶷受到重傷。

暗器 短戟

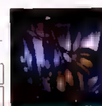


效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

典韋跟雙鐵戟一起使用的投擲用短戟。在十步之內，典韋可說是百發百中，討伐呂布時也發揮了此一能力。

打擊 鐵瓜鎚



效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「流賊退治」(參照P130)的報酬						

在柄的前端裝上瓜型鐵球的打擊用武器。據說重達30斤，用雙手揮下的鎚之威力相當高。

暗器 飛刀



效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
祝融	祝融	祝融	祝融	祝融	祝融	祝融

投擲用的小刀。南蠻王孟獲之妻，本身也相當勇猛的祝融所愛用，在南蠻平定戰中，讓蜀軍吃了不少苦頭。

打擊 銅鎚



效果	武力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

在柄的前端裝上瓜型銅球的打擊用武器。是上述武器的銅製版。跟鐵瓜鎚一樣擁有高破壞力，主要在近身戰時使用。

弓 養由基弓

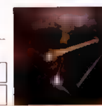


效果	武力 +3	價值	15
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
河內	河內	河內	河內	河內	河內	河內

養由基乃是春秋時代的名弓箭手。是擁有創造用來讚美人弓術高明之句「百步穿楊」「百發百中」之實力的人。

暗器 梅花袖箭



效果	武力 +2	價值	15
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

將袖箭更加改良，最多可連射六箭。但實際上製造出這種可連發的袖箭，據說是到明朝時才有。

兵書 三略



效果	統率 +7	價值	25
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「一騎10連勝」(參照P134)的報酬						

高祖劉邦的名參謀張良，在年輕時由黃石公所傳授的呂尚(太公望)之兵法書。主要記載掌握人心的方法，以「以柔克剛」等名句而為人所知。

弓 李廣之弓



效果	武力 +3	價值	15
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

李廣乃是被稱為「漢朝的飛將軍」，受到匈奴畏懼的悲劇名將。是因曾將石頭當成老虎而把箭射入其中，而留下「射石為虎」「力可穿石」等故事的高手。

兵書 六韜

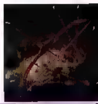


效果	統率 +7	價值	25
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

侍奉周武王建立周朝的呂尚(太公望)所編纂，共六卷的兵法書。以武王跟呂尚對話的方式，討論眾多的兵法。呂尚乃是中國兵法之祖。

弓 檀弓

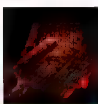


效果	武力 +1	價值	10
價格	4,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

由檀木所做之弓，而被稱為檀弓。主要在樂浪(朝鮮半島)一帶被使用。

兵書 吳子



效果	統率 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「七王都巡」(參照P134)的報酬						

戰國時代，侍奉魏、魯、楚等國的兵法家，吳起所著之兵法書。與孫武所著的兵法書「孫子」一同受到讚賞，並稱「孫吳之兵法書」。

弓 東胡飛弓

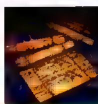


效果	武力 +1	價值	10
價格	4,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

由位在蒙古東方的狩獵游牧民族東胡所使用的，騎馬用輕弓。烏丸族與鮮卑族，被認為也是該民族的一支。

兵書 司馬法



效果	統率 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

戰國時代，由齊威王所編撰的田穰苴之兵法書。田穰苴是戰國時代之前，春秋時侍奉齊國的兵法家。因擔任掌握兵權的司馬，也被稱作司法穰苴。

弓 貊弓

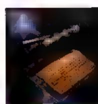


效果	武力 +1	價值	10
價格	4,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

高句麗(朝鮮半島北部」一帶使用的優秀弓。在「魏書」的「東夷傳」中有記載，這是高句麗民族在小水貊之地建國後，在當地所製造的弓。

兵書 尉繚子

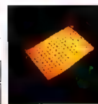


效果	統率 +3	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「統率修行」(參照P136)的報酬						

侍奉秦始皇的兵法家尉繚之書。雖認為戰爭不好，是不被國民所喜歡的事物。但也認為只要有大義名分，就算搶先攻擊也無所謂。

兵書 孫子兵法書



效果	統率 +10	價值	30
價格	9,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

孫子兵法：由春秋時代兵法家・吳起所著的兵法奧義書。被用在計畫各種重要的戰略時。在現存之物中，是後來由曹操加以註釋的版本。

政書 韓非子



效果	政治 +10	價值	30
價格	9,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

戰國時代的法家・韓非所著的書。主張君主因用嚴格的法律來統治民眾。可說是同樣講解帝王之道的馬基維利「帝王論」之東方版。

政書 管子



效果	政治 +7	價值	25
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

春秋時代齊國宰相・管仲所著的書。討論政治、經濟、軍事、教育等許多方面的問題。諸葛亮十分尊敬管仲，自己並已成為管仲當作目標。

政書 商君書



效果	政治 +7	價值	25
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

戰國時秦國宰相・商鞅（也被稱為公孫鞅）所述的書。講解以嚴格的法治主義為中心的富國強兵之重要性。

政書 晏子春秋

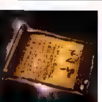


效果	政治 +5	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

是整理了春秋時侍奉齊國三代的宰相・晏嬰之言行而成的書。由於晏嬰執政長達50年，因此本書也多達250卷。

政書 周書陰符



效果	政治 +2	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「政治修行」（參照P.136)的報酬						

記載呂尚（太公望）之謀略的書。研究此書的戰國縱橫家蘇秦，提倡為了抵抗強大的秦國，其他六國必須合作的理論。

兵書 孫濱兵法

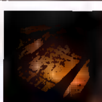


效果	統率 +3	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

戰國時代，孫子的子孫孫臏所著的兵法書。長時間都被質疑此書是否存在，但在1972年發掘的漢朝古墓中發現木簡，證明了此書的存在。

兵書 魏公子兵法

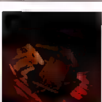


效果	統率 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「南蠻野猛退治」（參照P.130)的報酬						

戰國四公子之一的信陵君（魏無忌），將諸侯所獻上的兵法書編輯而成之書。司馬遷在「史記」中評價信陵君為四公子中的第一人。

兵書 兵法二十四編



效果	統率 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都※	成都※	成都※	成都※	成都※	諸葛亮	諸葛亮

諸葛亮所記載的書。詳細寫明了關於軍令和陣型等事項。據說在諸葛亮死前，將此書託付給姜維。

兵書 墨子



效果	統率 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「敵討手傳」（參照P.132)的報酬						

將春秋時代末期的思想家墨子之言論編輯而成之書。墨子否定了儒家的思想，提倡以兼愛為主的博愛主義，在此書中解說非戰論。

兵書 孟德新書



效果	統率 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽※	濮陽※	濮陽※	濮陽※	曹操	—	—

曹操所記載的兵法書。正確的名稱是「魏武註孫子兵法十三篇」，是將「孫子」加以註解而成的書。在現代還能讀到「孫子」，幾乎可說全都是曹操的功勞。

戰國策

史書

效果	政治 +3	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
[illegible]	鄴	[illegible]	鄴	鄴	鄴	鄴

將戰國時期的縱橫家們向各諸侯所獻的謀略，由西漢末期的劉向從全國收集並加以編輯而成的史書。此書名也是戰國時代之所以被稱為戰國的由來。

四民月令

政書

效果	政治 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

將漢朝時的年中行事、農事等集合而成的書。描寫了古中國的生活，可知道當時的豪族社會與經營類型等。

呂氏春秋

史書

效果	政治 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

由秦國的相國呂不韋門下之眾多食客、學者等編輯而成的書。其中記載了古今東西的所有事物，宣稱能增減一字者，給予千金。

鹽鐵論

政書

效果	政治 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「尋寶」（參照P.134)的報酬						

鹽鐵論：關於漢武帝因財政困乏，而開始推行的鹽鐵專賣，漢昭帝召集學者討論其存廢。鹽鐵論是記錄了當時政策辯論的書本。

淮南子

史書

效果	政治 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

「塞翁失馬、焉知非福」之出處的書。由東漢的淮陽王劉安，命其麾下學者整理古今的歷史、地理、思想等而成的書。

史記

史書

效果	政治 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

由西漢歷史家司馬遷所完成的歷史書。記載了從黃帝到西漢的武帝時期，是第一本中國的記傳體史書。

吳越春秋

史書

效果	政治 +2	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「名產巡」（參照P.135)的報酬						

東漢時期的趙曄，編纂了春秋時代吳越兩國的興亡而成之書。有6冊及10冊的兩種版本。「同病相憐」的故事，就記載在此書中。

春秋左氏傳

史書

效果	政治 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

春秋左氏傳：孔子的弟子左丘明，對孔子的「春秋」進行解釋而成的書。關羽及杜預等武將都相當愛讀。特別是杜預還被周遭稱之為左傳癖，甚至還畫了註釋上去。

列女傳

史書

效果	政治 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「鍛治屋搜索」（參照P.133)的報酬						

由劉向所編纂，記載女性的模範、壞女人之惡例的婦道之書。也是「孟母三遷」，孟母為了孟子學習而三次搬家的故事。

漢書

史書

效果	政治 +3	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

東漢歷史家班固所以編纂西漢史書。由於完成前班固因讒言而被處死，故尤其妹班昭所完成。是共有120卷的史書。

經書　書經

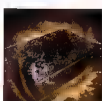


效果	智力 +3	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「採取藥草」(參照 P.131)的報酬						

已由夏至秦的關於傳說王朝時代之政治的資料，孔子將其編纂而成的書。日本的昭和、平成等年號，就是來自書經裡面。

經書　禮記



效果	智力 +3	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「智力修行」(參照 P.136)的報酬						

由儒家理論為基礎，記錄了從周末到秦、漢時代的禮儀作法、身份制度、學問、修養等的書。共49卷。

論文　典論

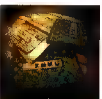


效果	智力 +2	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
曹丕	曹丕	曹丕	曹丕	曹丕	曹丕	曹丕

魏文帝曹丕所著之書。評論古今的人物與政治，並說明了「蓋文章乃經國之大業、不朽之盛事」的文學之重要性與永久性。

論文　論語集解



效果	智力 +2	價值	15
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
何晏	何晏	何晏	何晏	何晏	何晏	何晏

由魏國何晏所編輯的「論語」註釋本。集合了三國之前對「論語」的註解，然後加上自身的理論而成。是完整的作品中最古老的一部。

論文　時要論

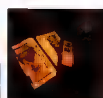


效果	智力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
王基	王基	王基	王基	王基	王基	王基

由征伐吳國、平定毋丘儉之亂與諸葛誕之亂都相當活躍的王基所著。是部對於曹爽的專制蠻橫提出警告的論文。而曹爽在此之後，被司馬懿所殺。

經書　老子

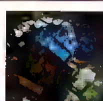


效果	智力 +10	價值	30
價格	9,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

據說是道家始祖老子所著之書，但實際上被認為是西漢時，將戰國時代的道家思想言論編輯而成。主張無為而治。

經書　詩經

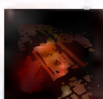


效果	智力 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

全305篇的中國最古老之詩集。據說由孔子所編輯，是儒家的重要經典之一。但實際上編輯者不明。將從周朝到春秋時代的詩所編輯而成。

經書　莊子



效果	智力 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

記載與老子並稱道家代表人物的莊周，及其門下之思考的書。因莊周後來被唐玄宗贈與南華真人的名號，故也稱為南華真教。

經書　論語

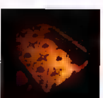


效果	智力 +5	價值	20
價格	6,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

在孔子死後，由其弟子們，將孔子與其弟子們的言行等編纂而成之書。是儒家的聖典，在漢代達到高峰。後來其思想傳播到全東亞。

經書　易經



效果	智力 +3	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
委託「舌戰10連勝」(參照 P.135)的報酬						

是說明六十四卦的占卜理論書，由「經」與解說的「十翼」所構成。後者據說是由孔子所編輯，但真假未定。

論文

弁道論



效果	智力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
曹植	曹植	曹植	曹植	曹植	曹植	曹植

記載古今東西的方士，由曹植所著之書。將方士視為迷信的曹氏一族之合理性想法，可在此書中稍見端倪。

醫書

青囊書



效果	醫生	價值	30
價格	12,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
華佗	華佗	華佗	華佗	華佗	華佗	長沙

記載了神醫華陀之醫學奧義的書。華陀死在獄中前託付給獄卒，但卻被害怕遭到華陀一樣下場的獄卒之妻燒毀。

醫書

太平清領道



效果	醫生	價值	30
價格	12,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
于吉	于吉	于吉	于吉	濮陽	濮陽	濮陽

在曲陽泉採集藥草的干吉所取得的，全170卷之神書。在「後漢書」的「襄楷傳」中，記載了此書由干吉之弟子，宮崇獻給順帝。

醫書

傷寒雜病論



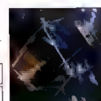
效果	醫生	價值	30
價格	15,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
河內	河內	河內	河內	河內	河內	河內

由與華陀並稱中國兩大神醫的張仲景所著之醫書，是東洋醫學的經典。傷寒就是指現代的傳染病等疾病。

奇書

太平要術書



效果	統率 +1 / 仙人	價值	30
價格	12,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
張角	鄴	鄴	[illegible]	鄴	鄴	鄴

由南華老仙賜給張角之書。因此書而能呼風喚雨的張角，組織了太平道而引起黃巾之亂。

論文

治論



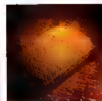
效果	智力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
王昶	王昶	王昶	王昶	王昶	王昶	王昶

擔任魏國司空王詠所著的論文。指摘魏國太過嚴苛的法律制度，提倡修法的必要性。還因上揍[illegible]於訂定官吏賞罰基準的方策五條而聞名。

論文

博奕論



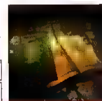
效果	智力 +2	價值	10
價格	3,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
韋昭	韋昭	韋昭	韋昭	韋昭	韋昭	韋昭

吳國太子孫和命令韋昭（正史為韋曜）所著的論文。講解賭博的無用。此指的博奕是擲骰子的意思。

論文

仇國論



效果	智力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
譙周	譙周	譙周	譙周	譙周	譙周	譙周

仇國論：蜀漢劉禪時代，譙周所著之書。擔憂因多次北伐而疲弊的國力，主張比起北伐，充實內政與安定民心更為重要。

論文

乾象曆注



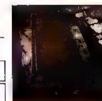
效果	智力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
闞澤	闞澤	闞澤	闞澤	闞澤	闞澤	闞澤

吳國臣子闞澤所著之書。此書是為了讓曆法與季節、日期一致所著。孫權在黃武2年（223年）採用此曆，一直用到吳國滅亡為止。

論文

孝經傳



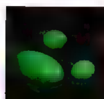
效果	智力 +1	價值	5
價格	1,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
嚴畯	嚴畯	嚴畯	嚴畯	嚴畯	嚴畯	嚴畯

孝經傳：由通曉「書經」「禮記」「詩經」的吳國小尚令嚴畯所著。談論關於戰爭的利弊。嚴畯其他還著有「潮水論」一書。

裝飾

翡翠



效果	—	價值	25
價格	7,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

半透明的綠色為特徵的寶石。因有如魚狗美麗羽毛的顏色而被命名為翡翠。魚狗本身在漢朝時也曾被當作珍禽[illegible]而獻給皇帝。

奇書

遁甲天書



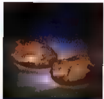
效果	統率 +1 / 仙人	價值	30
價格	12,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
左慈	左慈	左慈	左慈	左慈	左慈	左慈

據說是左慈在山中修行30年才得到的方術書。左慈因此書之力，而可使用許多的法術。由天、地、人三卷所構成。

裝飾

瑪瑙



效果	—	價值	25
價格	7,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
河內	河內	河內	河內	河內	河內	河內

含有石英、玉髓、蛋白石等混合物，有著紅、綠、白等顏色的寶石。從西域傳入中國，唐代甚至有用瑪瑙作的酒杯。

奇書

山海經



效果	統率 +1 / 仙人	價值	25
價格	10,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

中國古代的地理[illegible]。不只是地理，還記載了博物學、民俗學、古代傳說、神話等多樣的內容，其中有描寫奇妙的神以及不可[illegible]議的外族等。

裝飾

黃玉



效果	—	價值	20
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
河內	河內	河內	河內	河內	河內	河內

從西域傳入的擁有水晶般光輝的黃色寶石。目前中[illegible]的黃玉[illegible]指黃寶石等，跟當時的黃玉是否一樣則尚未有定論。

地圖

西蜀地形圖



效果	統率 +1 / 地理	價值	20
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都※	成都※	成都※	成都※	成都※	成都	成都

劉璋旗下的張松私自記[illegible]的西[illegible]五郡41縣之地[illegible]。被當作請劉備入[illegible]的[illegible]，在前往荊州時獻給劉備。

裝飾

紅玉



效果	—	價值	20
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

擁有多種變化的紅色寶石。此處的紅玉也被稱為紅玉髓，是從西域經由絲路傳進中國的。

地圖

平蠻指掌圖



效果	統率 +1 / 地理	價值	20
價格	8,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都※	成都※	成都※	成都※	成都※	呂凱	成都

蜀將呂凱所做成的南[illegible]地圖。在孟獲謀反時，將其獻給前往征討南蠻的諸葛亮，將南[illegible]平定戰[illegible]向勝利。呂凱也被任命為行軍教授。

裝飾

青玉



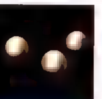
效果	—	價值	20
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
南海	南海	南海	南海	南海	南海	南海

青玉，也就是現代的藍寶石。曾被加工成許多種的美術品。「漢書」的「西域傳」中，有在西域莎車國的鐵山中採取到的紀[illegible]。

裝飾

真珍

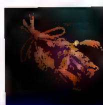


效果	—	價值	25
價格	7,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
南海	南海	南海	南海	南海	南海	南海

擁有白色美麗光澤的寶石，常被用在裝飾品上。磨碎而成的細粉，也被當作中藥的一種來使用。

裝飾 羅綺香囊

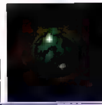


效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

繡有蝙蝠等美麗刺繡的絹製小袋。用來放入香料後懸掛在腰間。不只是當作裝飾，也有趨吉避凶的意義。

裝飾 碧玉



效果	—	價值	20
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
南海	南海	南海	南海	南海	南海	南海

擁有紅、綠、褐等色的寶石，以綠色所佔的比例為多。跟翡翠等深綠色的玉統稱為碧玉。

裝飾 香囊

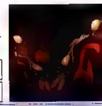


效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	[illegible]	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

上述羅琦香囊的簡化版。在現代中國的某些地方，還有在端午時，讓小孩子掛上放有中藥粉的香囊，來趨吉避凶的風俗。

裝飾 金耳墜

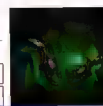


效果	—	價值	15
價格	4,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
河內	河內	河內	河內	河內	河內	河內

鍍金的耳環，大小約8公分。是從絲路由西域傳入，作為高貴女性的裝飾品。

裝飾 耳墜



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

指在耳朵穿洞後戴上的耳飾。以女性的裝飾品而受到重視，但在某些民族中，也有存在讓男性戴耳環習俗的部落
西域女性嫁入夫家時所穿的上衣。

裝飾 袿露



效果	—	價值	15
價格	4,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

織進了藍、深紅色等鮮豔的顏色。在「魏志倭人傳」由來的「魏略」中有此記載。

Column 收集提高武將能力、最佳的物品之總額是?

左表中，將提升能力、學得特技、延長壽命等擁有特殊效果的道具中，列出效果最高的道具。要購入全部道具的話，需要7萬9千800之多的金，但購入後絕對能讓擁有的武將提高一階段的能力。還想追求更高的話，就用玉璽（P159）將魅力提升到100也不錯。

能力上升效果大的道具列表

道具	效果	購入價格	購入可能	所在都市
新蛇劍	武力+10	12,000	S1～S7	濮陽
孫子兵圣書	統率+10	9,600	S1～S7	長沙
韓非子	政治+10	9,600	S1～S7	濮陽
老子	智力+10	9,600	S1～S7	長安
傷寒雜病論	醫生	15,000	S1～S7	河內
太平要術之書	統率+1／仙人	12,000	S2～S7	鄴
麻沸散	壽命延長	12,000	S1～S7	長沙

※以上昇效果高及可購買到劇情數多的道具為優先來列出。

名稱	價格	價值	交易	所在都市
恬酒	800	10	—	S1～S7 長安
人參酒	1,000	10	○	S1～S7 濮陽
葡萄酒	1,000	10	○	S1～S7 長安
藥酒	800	10	—	S1～S7 成都
黃酒	400	5	—	S1～S7 長沙
老酒	400	5	—	S1～S7 長沙
醪酒	400	5	—	S1～S7 濮陽

藥

病由氣起、壽由藥來



效果：可延長壽命

藥的起源，據說是從神農氏嘗百草而來。在漢代的輸「神農本草經」中，記載了360種藥的效果。到了三國時期，由並稱兩大名醫的華陀與張仲景，讓藥的處方有了飛躍性的進步。另一方面，何晏發明了一種稱為五石散的亢奮劑。服用後會出現叫做發散的發燒狀態，若沒發散可能會喪命。附帶一提，讓這發散加速進行的走路行為，稱為散步。

名稱	價格	價值	交易	所在都市
麻沸散	12,000	30	—	S1～S7 長沙
漆葉青黏散	9,000	25	—	S1～S7 長安
亭曆犬血散	9,000	25	—	S1～S7 濮陽
五石散	6,000	20	—	S1～S7 鄴
屠蘇延命散	6,000	20	—	S1～S7 [illegible]
武候行軍散	6,000	20	—	S1～S7 成都

酒

「酒宴」要在滿20歲之後



效果：可舉行酒宴

朝的釀酒技術相當發達，在三國時已經深入一般民間。依「戰國策」記載，是傳說中夏朝有名叫儀狄的人物，所獻上給禹的東西。此時禹非常的滿意，喝到爛醉如泥。但第二天早上卻說出「後世將會出現因為這酒，而被滅亡的國家吧」反而開始禁酒。常言道「要喝酒而不要酗酒」，禹是非常重視因酒而自取滅亡的危險性。

名稱	價格	價值	交易	所在都市
儀狄酒	2,000	25	—	S1～S7 鄴
杜康酒	2,000	25	—	S1～S7 濮陽
沈齊	1,600	20	—	S1～S7 成都
泛齊	1,600	20	—	S1～S7 長安
酪酒	2,000	20	○	S1～S7 鄴
醴齊	1,600	20	—	S1～S7 長沙
果酒	1,200	15	—	S1～S7 成都
事酒	1,200	15	—	S1～S7 濮陽
清酒	1,200	15	—	S1～S7 鄴
昔酒	1,200	15	—	S1～S7 長安
保寧壓酒	1,200	15	—	S1～S4 成都※／S5～S7 張飛
醴酒	1,200	15	—	S1～S7 鄴
造清	800	10	—	S1～S7 濮陽

寶物 黃帝四經

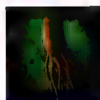


效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

將傳說的三皇五帝之一，皇帝的教誨與老子的教誨合而為一的黃老思想給記載下來的道教之書。據說因此書而讓漢朝統治者也重視的黃老思想興起。

寶物 朝鮮人參



效果	—	價值	20
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

也被稱為高麗人參的朝鮮、中國東北所出產的人參。在東漢時出現的中國最早本草書籍「神農本草經」中便有記載，自古就當作藥物來使用。

寶物 九鼎神丹經



效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

道教經典之一。記載了鍊金以及煉丹的方法。據說也記載了吃下就能成仙的金丹之煉法。

寶物 白羽扇

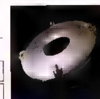


效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮	諸葛亮

用白色鳥羽所做的扇子。受到諸葛亮的愛用，他前往戰場時就搭乘前述的四輪車，捨鎧甲而穿道袍，頭帶綸巾、手執此白羽扇。

寶物 白玉環



效果	—	價值	20
價格	6,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
河內	河內	河內	河內	河內	河內	河內

用白玉所做的環狀璧。白玉是在從崑崙山流下的白玉河氾濫後，採取而來。在白玉中最高級的被稱為羊脂玉，相當的珍貴。

寶物 和氏璧



效果	—	價值	30
價格	7,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

「完璧」之語源的環狀璧。是戰國時秦昭王願用15城來交換的珍寶。因此，也被稱為連城璧。

寶物 太玄生符



效果	—	價值	25
價格	6,000	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

被稱為道教始祖的老子，給予隨從徐甲的靈符。徐甲據說因此符而不老不死，活了有200年之久。

寶物 浮屠經



效果	—	價值	25
價格	7,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
南海	南海	南海	南海	南海	南海	南海

記載浮屠教誨的經文。浮屠乃是佛祖的中文翻譯。浮屠教在漢朝便傳入中國，但真正傳布開來是在三國時代以後。

寶物 鬼帶符

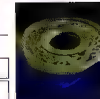


效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

在據稱跟中國古代宗教有密切關連的巫鬼教中，使用鬼法之際所使用的符。據說是張魯所使用。

寶物 玉龍紋璧



效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

將兩頭龍以圍繞中央空洞的形狀雕刻而成的白璧。在漢朝時，有生者配戴璧、死者用璧包住，將璧埋葬的風俗。

寶物 三皇內文

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

三皇內文跟五岳真形圖，是被稱作再沒有比這兩張符更強力的靈符。據說擁有可切斷一切災厄的靈力。

寶物 鑞金博山爐

效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

鑞金博山爐：用來將青銅鍍金的博山爐。鍍金技術從戰國時代一直持續發展到漢朝。據說其背景是因波斯王朝滅亡，許多技術人員逃亡前來的緣故。

寶物 四靈文鏡

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

將北方玄武、東方青龍、南方朱雀、西方白虎，這些四方的守護[illegible]雕刻上去的銅鏡。是神獸鏡的一種。

寶物 雲寶經

效果	—	價值	20
價格	4,800	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

據說是仙人左慈所傳下的道教經典之一。從左慈到弟子葛玄、[illegible]隱這樣傳承下去。在[illegible]朝時，葛洪將其整理為「抱朴子」。

寶物 象鞭

效果	—	價值	15
價格	4,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

使用在將大象訓練為戰鬥用象時。不是棒狀的棍子，而是長鞭。在[illegible]平定戰時，木鹿大王騎著象出戰，讓蜀[illegible]吃了不少苦頭。

寶物 加彩博山爐

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

在漢代[illegible]造的許多陶製博山爐。加彩是指在陶器燒好後，用顏料加以上色。作為埋葬品跟死者一起放入墳中來使用。

寶物 大盂鼎

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

周康王下[illegible]給功臣盂的鼎。刻有291字銘文，其中還描繪了周打倒偽的經過。跟毛公鼎並稱周朝青銅器的雙[illegible]。

寶物 玉璧

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

圓形的玉。因美麗的玉璧幾乎一定會有一點點瑕疵，因此產生了[illegible]指幾乎是完美的東西，卻因一點點瑕疵而降低其價值的「美中不足」這句話。

寶物 大克鼎

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

朝中期，孝王時由名叫克的人所鑄造的鼎。是高93公分、重200公斤的大鼎，因此為了與其他克所做的鼎區別，而稱為大克鼎。

寶物 五岳真形圖

效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所[illegible]都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

五岳是指對應五行說，所選出的五座[illegible]山。擁有退百邪、增百運的效果。在道教流傳的靈符中是特別優秀的符。

寶物　毛氈

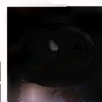


效果	—	價值	15
價格	4,500	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

用羊毛織成的毯子。因編織過程中，纖維含有很多空氣，因此能填平地面的凹凸且又堅固，是北方游牧民族的重寶。

寶物　呂氏鏡



效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

東漢時期所製造的高級銅鏡。鏡上雕刻了據稱是女性仙人支配者的西王母，以及青龍白虎等神獸。

寶物　老君入山符

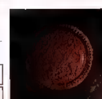


效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

道教流傳的靈符之一。在修行者進入山中時，在桃木板用硃砂劃上符文，可用來避開鬼怪、保護修行者。

寶物　羽人獸文鏡



效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

將「山海經」中描繪的有羽毛的傳說人種，亦人亦仙的羽人，以及虎、鹿等野獸雕刻在其上的銅鏡。

寶物　金象坎之壺



效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

金象嵌是指在金屬表面雕刻圖案，然後在上面嵌入金子來裝飾。在青銅表面上進行金象嵌的這個壺，擁有絢爛的美麗。

寶物　智君子鑑

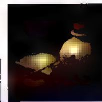


效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

春秋時代末期，晉國六卿之中，勢力最大的智氏所使用的鑑。智氏後來被同為六卿的韓、趙、魏氏消滅，結束了春秋時代。

寶物　茶

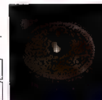


效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

在神農氏首次飲用時，發現其有解毒的功效，開始煮開後來喝。在三國時期是屬於貴重品，用成粉狀後飲用。

寶物　長生鏡



效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

雕刻有奇人或動物之鏡。據說此鏡是道教教徒依教理而設計，在道家思想流行的漢朝中期後常被使用。

寶物　父己角



效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

用三個腳來支撐的酒器。據說是要在三個腳之間生火，用來將酒溫熱。在古代的商朝便已經存在。

寶物　毛公鼎



效果	—	價值	15
價格	3,600	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

周公將政治託付給部下的老公（毛公）時所刻的鼎。刻有497字相當長的銘文，其銘文是研究周朝歷史相當重要的資料。

寶物 祖乙尊

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

商朝時所做，擁有喇叭型開口的青銅酒器。以其厚重的造型為特徵，在此時代的青銅器中可說是世界第一的水準。

寶物 裘

效果	—	價值	10
價格	3,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

用狐的毛皮縫製的衣服。特別是只用狐狸腋下白毛所做的白狐裘更是高級品，只有王族才被允許穿著。

寶物 筑

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

用竹棒敲[illegible]弦來演奏的樂器。誕生於春秋時代，戰國時代流傳的相當廣。從筑發展出了箏、軋箏等樂器。

寶物 琴

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
蔡琰	蔡琰	蔡琰	蔡琰	蔡琰	蔡琰	蔡琰

彈奏在木板上拉緊的弦來演奏的樂器。據說是傳說三皇之一的神農氏所創造的。也有人說能調和琴音便能治理天下。

寶物 貂裘

效果	—	價值	10
價格	3,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
南海	南海	南海	南海	南海	南海	南海

用貂的毛皮所縫製的衣服。被視為高級品。在日本也以交易品的方式入口，受到平安貴族們的喜愛。

寶物 瑟

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

用來當作琴的伴奏之古代樂器之一。因琴與瑟合奏的音樂相當調和，因此夫婦間感情和睦便用「琴瑟和鳴」來形容。

寶物 饕餮紋鼎

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

商朝時所做的鼎。把手下刻有據說是中文字起源的記號。饕[illegible][illegible]然是四凶獸之一，但也有除魔的效果。

寶物 士父鐘

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

周朝時所製造的青銅打擊樂器，是有大小8～22個鐘的編鐘。是祭天或祭祖時不可或缺的樂器。

寶物 銅馬

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

做成馬的銅製擺設。在東漢末期的將軍陵墓出土將近100個。跟秦朝相比是縮小許多、而用模型大量製造的物品。

寶物 獸帶紋鑑

效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

雕刻有野獸圖案的鑑。[illegible]是在鏡子普及前所使用的東西，可盛水來照出自己的臉孔。

寶物 龍方壺

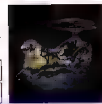


效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

方壺乃是指有四角形斷面的壺，其每個角都有[illegible]的裝飾。此方壺的形狀也影響了茶[illegible]等陶瓷器。

寶物 銅馬車

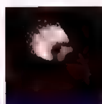


效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

馬車形的青銅製品。從秦始皇之兵馬俑出土的兩台銅馬車相當的有名。兵馬俑裡的銅馬車，是有一般馬車一半大的秦始皇專用馬車。

寶物 羽扇



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

國時代文人常使用，用鳥羽毛做成的扇子。宋代的詩人蘇軾，還詠了「在赤壁之戰時，連周瑜也[illegible]用著羽扇」的詩句。

寶物 服方尊



效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

赤壁之戰時，連周瑜也都用著羽扇」的詩句。
周朝時所做的酒器。跟商朝不同，剛毅的美感為其特徵。同種酒器還有四角裝飾有羊的四羊方尊。

寶物 漆

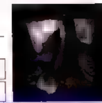


效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

用來保[illegible]與黏接武器或食器。漆的起源非常早，可推至西元前4000年，主要是產於中國中南部。

寶物 羊裘



效果	—	價值	10
價格	3,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

用羊的毛皮所做的衣服，北方民族相當愛用。用來形容隱者可用「披著羊裘垂釣」（表示隱者除了穿羊裘垂釣外啥也不作）。

寶物 塗漆的鼎

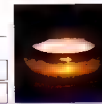


效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

用漆塗過的木製鼎，上面用紅色與銀色描繪出雲朵的樣子。1972年東漢丞相利蒼之墓出土的雲紋漆鼎相當有名。

寶物 酪乳



效果	—	價值	10
價格	3,000	交易	○

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

將馬或羊的奶發[illegible]，即俗稱的優格。北方游牧民族很常食用。據說在西元3000年前，就已經在中亞一帶有[illegible]造了。

寶物 牛燈



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

用銀絲造出細緻外觀的牛型青銅燈臺。[illegible]從東漢初期廣陵王劉荊的陵[illegible]出土，採取煙與灰會掉入牛中的精緻設計。

寶物 龍子鏡



效果	—	價值	10
價格	2,400	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

雕刻有仙人等模樣的銅鏡。跟博山爐一樣，受到古代中國希望不老不死之神仙思想的影響很深。

寶物 長信宮燈



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

鍍金過的青銅燭台。被認為是西漢時期所作。以跪姿的宮女為外型，可調整光芒的強弱。

寶物 陶器



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

被認為是經絲路傳進的西域產陶器。陶器首先便影響到中國的青銅器。然後青銅器向西逆流，影響了波斯的陶器。

寶物 編鐘



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長安	長安	長安	長安	長安	長安	長安

將大小各異的青銅鐘掛在橫木上而成的打擊樂器。商朝時便已存在，經周、春秋不斷的發展。還發現過由大小65個鐘所組成的編鐘。

寶物 羊尊



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

以羊為外形的青銅酒器。其他還有用象、虎、豬、牛等為外形的東西。此酒器乃是代表商人所信仰的精神世界。

寶物 酒盃



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

有三條腳，裝飾成雀鳥形狀，也可稱為爵的青銅酒器。周朝時便已存在，被廣泛的使用。

寶物 神獸硯



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴	鄴

以神獸為外型的銅硯箱。裝飾有寶石並鍍了金，相當的豪華。被認為是東漢時期的物品。

寶物 青銅博山爐

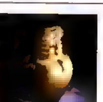


效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽	濮陽

以住有不老不死神仙的理想鄉，博山為外形的青銅香爐。在神仙思考勝形的古代中國，以實用物品的身份被廣泛的使用。

寶物 青釉穀倉罐



效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙	長沙

青釉乃是只青瓷器。在杭州灣的海岸地帶生產很多，可在此罐中放入穀物來保存。表面刻有各種的圖案。

寶物 算盤



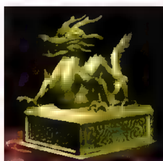
效果	—	價值	5
價格	1,200	交易	—

保有武士・所有都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
成都	成都	成都	成都	成都	成都	成都

在傳說中，這是由後來成為買賣之神的關羽所發明的。但漢朝時由徐岳所編輯的數學書「術數記遺」中所記載的據稱應該是原型。

特殊 玉璽

效果	魅力100 / 名聲 +50
價格	—
價值	50
交易	—

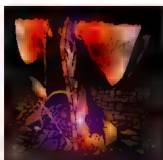


保有武士・所在都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
★	★	孫權	曹操	曹操	曹操	曹叡

從藍田山所採掘，屬於楚文王的名玉中，由秦始皇所作的印章。刻有「受命于天既壽永昌」等八字。從高祖時代起，就是藏在宮中的傳國密寶。依據傳說，持有者可得到富貴繁榮，是帝位的證明。據說是在孫堅以反董卓聯合軍的身份，來到因十常侍的暗殺而荒廢的洛陽時，從燒毀的井中所發現。

特殊 九錫

效果	名聲 +30
價格	—
價值	40
交易	—



保有武士・所在都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
★	★	★	★	★	曹操	曹叡

九錫乃是皇帝賜給立有大功之諸侯的九種禮器總稱。九種禮器，乃是車馬、衣服、樂器、紅色的戶、納陛（升降階梯）、虎賁（儀隊兵）、弓矢、戎（斧頭）、柜鬯（放神酒的容器）這些東西。在平帝賜給滅掉西漢的王莽九錫後，將九錫下賜有力者，被認為是禪讓的前奏。曹操受獻帝賜給九錫，封為魏公。

特殊 銅雀

效果	名聲 +20
價格	—
價值	40
交易	—



保有武士・所在都市						
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
★	★	★	★	★	曹操	曹叡

曹操所發掘的銅製擺飾。部下荀攸引用古代帝王舜的故事說明此乃吉兆。曹操大喜，因而花費莫大工資，建設了後被稱為「鄴之三台」的金鳳臺、冰井台以及銅雀台。落成時招待文武百官盛大慶祝。此時，曹操所吟的「銅雀春深鎖二喬」被記載在三男曹植的「銅雀台賦」中，後來此詩被諸葛亮所利用，成為赤壁之戰的導火線。

※玉璽、銅雀、九錫無法「贈與」或是在大商家賣掉。
★讓特殊事件發生後便可取得。

Column 能持有最多道具的武將

■ 道具所有數

順位	武將	保有數	道具
1	曹操	9	赤兔馬 / 爪黃飛雷 / 絕影 / 青釭之劍 倚天劍 / 孟德新書 / 玉璽 / 九錫 / 銅雀
2	曹叡	6	爪黃飛雷 / 倚天劍 / 典論 / 玉璽 九錫 / 銅雀
3	諸葛亮	3	四輪車 / 兵法二十四編 / 白羽扇
4	關羽	2	赤兔馬 / 青龍偃月刀
	孫策	2	古錠刀 / 玉璽
	張飛	2	蛇矛 / 保寧壓酒
	張苞	2	蛇矛 / 保寧壓酒
	劉備	2	的盧 / 雌雄雙劍
	呂有	2	赤兔馬 / 方天畫戟
10	道具持有數1的武將有27人		

左表中，是生涯持有道具數的排行榜。只要在全劇情中有拿過一次的話，就算是該武將的所有道具。其結果，第一名是曹操的9個。亂世奸雄的收藏中齊聚了在歷史上留名的道具。第2名是曹叡、第3名是諸葛亮。附帶一途，應該非常橫暴的董卓，其數量只有1，是第10名。

参考文献
「三國志人物事典」渡辺精一／講談社
『歴史群像シリーズ⑰　三国志上巻』／学習研究社
『歴史群像シリーズ⑱　三国志下巻』／学習研究社
『歴史クローズアップ　三国志』／世界文化社

三國志X
SangoKushi X 中文攻略本

發行日　初版 2004 年 10 月 29 日

監修　Kou Shibusawa

企畫・編集　有限會社SPURT + 光榮出版部
構成・原稿執筆　加山龍司（有限會社SPURT）
豐山善輝
中嶋厚（有限會社SPURT）
柳田雄一
編集協力　甲村遊■
封面設計　ヤマグチサトシ
本文設計　有限會社SPURT
發行人　范良俊
發行所　臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
Taiwan Koei Entertainment Software Inc.
台北市復興南路一段 323 號 11 樓
電話：(04) 2325 0111
傳真：(04) 2325 0031

總代理　倍育有限公司
電話：(04) 2373 0368
傳真：(04) 2375 6916
印刷　宏恩印刷事業有限公司
電話：(02) 2577 1941

ISBN 957-29499-4-2

株式会社 コーエー®



Romance of The Three Kingdoms X HANDBOOK



ISBN 957-29499-4-2



建議售價：新台幣280元 港幣78元

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司

生產地：台灣



Romance of The Three Kingdoms X HANDBOOK

劇情介紹

說明各劇情中，各勢力的初期戰力與動向，可協助在策劃戰略、決定任官所在時的決定。

內政完全解析

為了富國強兵、為了掌握人事、為了勢力的未來而行動，都是需要先正確徹底的瞭解內政方面相關事項才行。

武將完全培養術

將取得特技、提高能力等必要行動的「經驗」大公開！去學得各式各樣的特技吧。

單挑、團體戰指南

舌戰、單挑、戰鬥、戰役等，滿載在所有戰爭中常勝的秘訣！不管是一對一或團體戰鬥，都以最強為目標吧。

道具及委託之資料

將近200種的道具效果、所持武將、出現地點等完全公開，對賺錢或累積經驗有用的委託也一舉全部介紹。

PC







三國志X 完全中文攻略本







三國志® X 完全中文攻略本

KOEI